ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ
КАЛЕНДАРЬ
2008

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

(124) №01 ЯНВАРЬ 2008

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

AMERICAN MCGEE'S GRIM

ЭКСКЛЮЗИВ

POSTAL 3

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

FRONTLINES FUEL OF WAR

ВЕРДИКТ

CRYSIS

CALL OF DUTY 4

NEED FOR SPEED PROSTREET

TABULA RASA

2 НЕДЕЛИ БЕСПЛАТНОЙ ИГРЫ

EVE ONLINE

KANE & LYNCH

KANE & LYNCH KANE & LYNCH KANE & LYNCH

СОФТ И ЖЕЛЕЗО

ИЗУЧАЕМ ИГРОВЫЕ КОРПУСЫ
РАБОТАЕМ С ИЗОБРАЖЕНИЯМИ

ВИДЕО

ИГРОМИР
ПРЕДПОСЛЕДНИЕ КАДРЫ
ASSASSIN'S CREED
...А ТЕПЕРЬ ТАМ ИЗРАИЛЬ!
VS **«ИГРОМАНИЯ»**
EPIC И **MICROSOFT**
РОКОВАЯ ОШИБКА ЛОГВИНОВА
...И МНОГОЕ ДРУГОЕ!

НА DVD

СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»
ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ HALF-LIFE 2
ВТОРЖЕНИЕ
ТЕМЫ DVD
КОРСАРЫ 3
ВЕТЕР СВОБОДЫ
TES 4: OBLIVION
ЗАКУСОЧНАЯ «У СЕМИ ДОРОГ»
DIABLO 2
ZY-EL

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР

080001

9 771560 258026

ЖУРНАЛ С 2 DVD

СОФТ * ПАТЧИ * ВИДЕО * ДЕМО-ВЕРСИИ * ДОПОЛНЕНИЯ * СОФТ * ПАТЧИ * ВИДЕО * ДЕМО-ВЕРСИИ * ДОПОЛНЕНИЯ * СОФТ * ПАТЧИ * ВИДЕО * ДЕМО-ВЕРСИИ * ДОПОЛНЕНИЯ * СОФТ * ПАТЧИ * ВИДЕО * ДЕМО-ВЕРСИИ * ДОПОЛНЕНИЯ * СОФТ * ПАТЧИ * ВИДЕО * ДЕМО-ВЕРСИИ * ДОПОЛНЕНИЯ * СОФТ * ПАТЧИ

РЕКЛАМА

Да пролей свет и благослови эту беспокойную землю

Сжалься над бедами, что мы терпим под гнетом и тиранией войны

Да помоги нам узреть, что страдание вершит правосудие

Взыщи к нашим мольбам и даруй нам избавление от несчастий наших

Молитесь, ибо грядет

CRYSIS

РУС

WWW.ELECTRONICARTS.RU

ПОМОГАЙТЕ СПАСТИ ПЛАНЕТУ НА CRYSIS.EA.COM

© 2007 Crytek GmbH. Все права сохранены. Названия Crytek, Crysis и CryENGINE являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Crytek GmbH в США и/или других странах. Название Electronic Arts, название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Название и логотип NVIDIA, а также логотип The Way It's Meant To Be Played являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками NVIDIA Corporation. Все права сохранены. *По решению E3 Game Critics на E3 Media and Business Summit 2007. По решению Leipziger Messe GmbH на выставке Games Convention 2007 в Лейпциге.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/ support_russia@ea.com тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонок с телефонов МГТС бесплатный, звонки с телефонов операторов сотовой связи, а также междугородние/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.

Начинается всё с музыки

NOKIA
Connecting People

Nokia 5310 XpressMusic

Достаточно нажать Play*, чтобы всё закрутилось под твою музыку. С Nokia 5310 XpressMusic это так просто. Подключаешь любимые наушники через разъём 3,5 мм, выбираешь композицию под настроение. Если настроение меняется часто – не проблема, 2 Гб памяти позволяют хранить сотни записей.
Тонкий и лёгкий корпус с алюминиевой отделкой не оставит тебя равнодушным. Осталось только выбрать цвет – красный или синий.

www.nokia.ru

Включайся ▶

Реклама. © Nokia, 2007. * Воспроизведение

ИГРОМАНИЯ

01 (124) ЯНВАРЬ 2008
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Привет!

Ну что ж, друзья, 2007 год уже практически закончился: сейчас в это пока еще трудно поверить, но, похоже, все наши прогнозы сбываются и последние двенадцать месяцев мы с вами действительно имели дело с главным для мировой игроиндустрии годом во всем новом тысячелетии. Практически все те игры, которые «Игромания» за последние три номера оценила больше чем в восемь баллов, — лучшие в своем жанре и классе, и если вы все еще задаетесь вопросом «во что поиграть в этом месяце», то скорее ловите момент: в ближайшие полгода такого игропада, мягко говоря, не предвидится.

Вот открыть хотя бы «Вердикт» этого номера: Crysis (*стр. 70*), который мы еще до выхода чуть не заранее называли игрой года; Call of Duty 4 (*стр. 78*), неожиданно оказавшийся не просто очередным дорогим и синтетическим блокбастером, а натуральным взрывом, вершиной эволюции и лебединой песней для всего жанра «рельсовых шутеров»; да, наконец, тот же Kane & Lynch (*стр. 82*), про который мы всегда думали, что будет просто хорошая игра, а оказалось что это чуть ли не лучший криминальный боевик со времен Max Payne. В общем, есть где разгуляться и во что поиграть под Новый год в перерывах между Путиным и оливье.

О других темах: несмотря на бешеное количество сочных релизов, появившихся в конце года, «Игромания» не забывает и об играх завтрашнего дня. В прошедшем месяце наш Олег Ставицкий два раза пересек Атлантику только ради того, чтобы пять часов поиграть в Frontlines: Fuel of War в нью-йоркском офисе Kaos Studios. Не вдаваясь в подробности (они, если что, на *стр. 40*), скажу, что, судя по всему, в ближайшем будущем мы столкнемся с крайне интересным ответом Battlefield 2142 и Quake Wars.

Тем временем здесь, в Москве, Степан Чечулин с дружеским визитом посетил всероссийскую игрокорпорацию «1С», откуда вынес в клюве самые свежие подробности относительно «King's Bounty: Легенда о рыцаре» (*стр. 36*), последнем проекте создателей «Космических рейнджеров» и, на секундочку, лучшей игрой «ИгроМира 2007» по версии нашего журнала.

И в конце о главном. То есть, друзья, о вас, о наших читателях. Спасибо всем, кто был с нами в 2007-м: и тем, кто первый раз в жизни купил «крупнейший компьютерно-игровой», и тем, кто читает нас уже не первый год. Без вас этого журнала бы попросту не было, и именно для вас мы каждый месяц стараемся делать его еще лучше, еще круче и еще эксклюзивнее. Так что спасибо, как говорится, за все — оставайтесь с нами, читайте «Игроманию» и играйте только в хорошее. С Новым годом!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

Подписка в Центральной Америке

Republika de Honduras

Первые упоминания о Гондурасе — местности на западе от мыса Грасиас а Диос — были отмечены еще в 1607 году: утверждается, что название этой страны происходит от испанского «*ондурас*», что всего-навсего означает «*глубина*». К сожалению, ничего другого про эту страну нам неизвестно; мы даже не знаем, есть ли в Гондурасе хоть какая-то игровая индустрия. Однако в случае чего там тоже можно подписаться на «Игроманию».

О том, как подписаться на «Игроманию» в Гондурасе и в 90 других странах мира с не менее смешными названиями, смотрите на DVD в разделе «Инфоблок».

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор Александр Кузьменко
Выпускающий редактор Игорь Варнавский
Редакторы Алексей Макаренков, Олег Ставицкий
Редакторы рубрик Николай Пегасов, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин, Эдуард Клишин, Георгий Курган, Дмитрий Карасев, Светлана Карачарова
Руководитель тестовой лаборатории Николай Арсеньев
Дизайн и верстка Роман Грыныха, *арт-директор*; Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Дмитрий Денисенко, *реклама*; Валерий Дмитриевский, Сергей Лянге, Денис Недыпич, Николай Никашин
Корректура Изабелла Шахова, *координатор*; Мария Луговская, Анна Полянская
PR Илья Овчаренко

РЕДАКЦИЯ DVD
Продюсер видеонаправления Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редакторы Семен Чечулин, Алена Ермилова
Дизайн интерфейса Илья Галиев

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редакторы Алексей Невский, Андрей Чаплюк

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров
Редакционный директор Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Руководитель отдела маркетинга Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе Ярославна Михайлова, Светлана Лозовая, Светлана Попова, Роман Гусев, Мария Королева

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон–Пресс» *www.aviton-press.ru*
Тел/факс (495) 642 8780
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ **111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)**
Тел.: (495) 231-2365
тел./факс: (495) 231-2364
e–mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Editorial Director Denis Davidov (den@igromania.ru)
Advertising Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Marketing Yulia Kurbatova (kurbatova@igromania.ru)
Contacts 1 Perovskaya str, Moscow, Russia, 111524
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontrai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в «CD Art»

© «Игромания», 1997-2007

Тираж 230 175

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 5 февраля!

НОВЫЙ
inspiron™

intel Centrino® Duo
Core™ 2 Duo inside™

Твоя жизнь в цвете!

Inspiron™ 1520

Яркий дизайн, многофункциональность и мультимедиа

- Процессорная технология Intel® Centrino® Duo на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo T5450 (1,66 ГГц, кэш второго уровня 2 Мбайт, внешняя шина 667 МГц)
- Подлинная Windows Vista® Home Basic
- Широкоэкранный дисплей WXGA 15,4 дюйма с покрытием TrueLife™ и встроенной 2-мегапиксельной камерой
- Память 1024 Мбайт
- Жесткий диск 160 Гбайт
- DVD-RW
- Графическая плата GeForce™ 8600 256 Мбайт
- Bluetooth/ WiFi
- Доступные цвета: черный/белый/синий/красный

8 ЦВЕТОВ. ШИРОКИЙ HD ДИСПЛЕЙ. МОБИЛЬНЫЙ ШИРОКОПОЛОСНЫЙ ДОСТУП.

Сделай свою жизнь ярче с Inspiron™ 1520. Портативный ноутбук с широким набором функций и дисплеем высокой четкости с диагональю 15,4 дюйма представляет собой идеальное сочетание мощных мультимедийных возможностей и мобильности для работы и развлечений.

Процессорная технология Intel® Centrino® Duo на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo
Высокая производительность и низкое энергопотребление.

DELL™

merlion

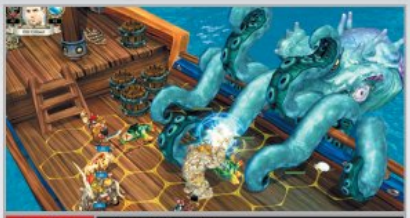
тел.: (495) 981-84-84; www.merlion.ru
где купить: www.merlion.ru/dell_partners/

Dell, логотип Dell, Inspiron и TrueLife™ являются товарными знаками корпорации Dell. Intel®, Centrino® и Core™ являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel. Другие товарные знаки и фирменные названия могут использоваться в настоящем документе для обозначения организаций, владеющих соответствующими знаками, или названий их продукции. Корпорация Dell не претендует на права собственности в отношении знаков и названий, принадлежащих другим владельцам. © Корпорация Dell, 2007 г. Все права защищены. Воспроизведение или распространение любым способом без явно выраженного письменного разрешения корпорации Dell строго запрещено.

реклама

01 ЯНВАРЬ 2008
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ



36 СТРАНИЦА King's Bounty
Герои, рыцари и синий Ктулху

40 СТРАНИЦА Frontlines: Fuel of War
Русский с китайцем — братья навек!

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 8-19

Новостной меридиан 8
Даты выхода игр и игровых фильмов 14

DVD-МАНИЯ 22-33

Слово редактора 22
Сделано в «Игромании» 23
Игровая зона 24
Бонусы игровой зоны 25
Патчи 26
Интересности 27
Машина времени 31
Демоблок/Игры для всех 33

ВИДЕОМАНИЯ 34

Видеоновости за прошедший месяц * От винта! * Репортажи со всего мира
Во что поиграть в этом месяце 36

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 36-43

King's Bounty. Легенда о рыцаре 36
Frontlines: Fuel of War 40

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 44-53

Рейтинговая система рубрики R&S 44
Dungeon Hero 45
Ghostbusters 46
Sublustrum 48
WorldShift 50
The Crossing 52

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 54

Postal 3 54

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 56-59

American McGee's Grimm 56

R&S: ВЕРДИКТ 60-112

Мини-рецензии

Слово редактора * Painkiller: Overdose 60
Территория тьмы * Assault Heroes 61
Bee Movie: The Game * Asterix at the Olympic Games * Cake Mania 2
Backyard Football 2008 62
Alarm for Cobra 11: Crash Time * Hot Wheels: Beat That!
Cars Mater-National * Panzer Killer 63
Championship Manager 08 * Talvisota: Ледяной ад 64
Shadowgrounds Survivor * City Life 2008 Edition * Battlestar Galactica
Quest for Aladdin's Treasure 66
Петрович и все-все-все * The Office * RHEM 3: The Secret Library 68
Злой, плохой и трезвый * День выборов * Zoo Vet: Endangered Animals
Riding Star 3 69

Полные рецензии

Crysis 70
Call of Duty 4: Modern Warfare 78
Kane & Lynch: Dead Men 82
Empire Earth 3 86
Need for Speed: ProStreet 88
Soldier of Fortune 3: Payback 92
Guitar Hero 3: Legends of Rock 94
Next Life 96
FEAR: Perseus Mandate 98
Beowulf 100
Ониблэйд 101
Supreme Commander: Forged Alliance 102
Juiced 2: Hot Import Nights 104
Rail Simulator 106
Танки Второй мировой: Т-34 против «Тигра» 107
Не время для драконов 108

Алфавитный список игр в номере

2025: Битва за Родину 118
4x4: Дорожный беспредел 118
7.62: Перезарядка 118
9-я рота 118
A Vampyre Story 14
Age of Conan: Hyborian Adventures 14, 193
Age of Empires 3: The Asian Dynasties 236
Aion: Tower of Eternity 192
Alarm for Cobra 11: Crash Time 63
Alien vs. Predator 14
Alone in the Dark 14
America's Army 12
American McGee's Grimm 56, 188
American McGee's Alice 14
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura 9, 192
Armed Assault 122
Assassin's Creed 14
Assault Heroes 61
Asterix at the Olympic Games 62
Asteroids 125
Avencast: Rise of the Mage 110, 237
Baba Yaga and the Magic Geese 179
Backyard Football 2008 62
Battlestar Galactica 66, 237
Battlestations: Midway 121
Battlezone 31, 122
Bee Movie: The Game 62
Belief & Betrayal 14
Beowulf 100, 118
BioShock 8, 19, 120-122, 125, 127, 183, 186, 237
Black Ocean 118
BlackSite: Area 51 120
Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2 237
Blood Bowl 8
Broken Sword: The Angel of Death 19
Brothers in Arms: Hell's Highway 14
Building & Co 14
Burnout 13
C&C 3: Tiberium Wars 24, 121, 158, 166, 176
C&C3: Kane's Wrath 14
Cake Mania 2 62
Call of Duty 2 24
Call of Duty 4: Modern Warfare 25, 78, 123, 232, 237
Carmageddon 2: Carpocalypse Now 122
Carmageddon TDR2000 122
Carmageddon 10, 122
Cars Mater-National 63
Catwoman 13
Championship Manager 08
Chaos League 8
Chill Manor 179
Chris Sawyer's Locomotion 115
City Life 2008 Edition 66
City of Heroes 192
City of Villains 192
Clive Barker's Jericho 8, 120, 237
Clock Tower 14
Codename Panzers: Cold War 14
Colin McRae DiRT 120-121
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 120
Company of Heroes 256
Company of Heroes: Opposing Fronts 237
Condemned: Criminal Origins 10
Counter-Strike 1.6 233
Counter-Strike 24
Counter-Strike: Source 24
Crashday 25
Crysis 15, 34, 70, 158, 185, 236, 256
CSI: Hard Evidence 118
Darby the Dragon 179
Dark Messiah of Might and Magic 182
Darkened Skye 181
Darkness Within: Forged in Pursuit of Loath Nolder 112
DARWARS Ambush! 122
Day of Defeat: Source 25
Dead Rising 10
Death Track: Возрождение 118
Def Jam 13
Defcon 8
Defender 125
Deus Ex 31
Devil May Cry 4 . . . . . 14, 118
Diablo 2 . . . . . 22, 25, 28
Dinosaur Adventure 3D 179
Disciples 3: Ренессанс 118
DOOM 31
Dracula: Origin 14
Driver: Parallel Lines 116
Duke Nukem 3D 127
Duke Nukem Forever 13
Dungeon Hero 45
Dungeon Lords 11
EA Chicago 13
Empire Earth 3 . . . . . 86, 236
Enemy Territory: Quake Wars 25, 120, 237
Escape from Paradise City 111
ESPN Major League Baseball 127
ESPN NBA 2K 127
ESPN NFL 2K 127
ESPN NHL 2K 127
EVE Online 13, 22, 127
EverQuest 2 182
EverQuest 2: Rise of Kunark 204
F.E.A.R.: Perseus Mandate 236
Fallout MMORPG 9
Fallout 9-10, 192
Far Cry 2 118
Far Cry 34, 256
FEAR: Perseus Mandate 98
Field Ops 14
FIFA 07 177
FIFA 08 . . . . . 25, 120, 237

Алфавитный список игр в номере

Fight Night 13
Fisher Price Ready for School 179
Fisher Price: Ready for School Reading 179
FlatOut 2 25
FlatOut: Head On 104
FLYFF: Fly for Fun 214
Force of Arms 196
Forsaken 31
Freedom Force 127
Frontlines: Fuel of War 14, 40
Full Spectrum Command 122
Full Spectrum Warrior 122
Fury 200
Galactic Command: Echo Squad 14
Galactic Command: Talon Elite 14
Gears of War 120-121, 158
Genesis Rising: Покорители Вселенной 114
Ghostbusters 46
GM Rally 118
Gothic 11
G-Police 31
Gray Matter 14
GRiD 16
Grim Fandango 179
GTA: San Andreas 10, 25, 169, 176
GTA: Vice City Stories 19
Guild Wars 192
Guild Wars 2 192
Guitar Hero 3 19
Guitar Hero 3: Legends of Rock 9, 13, 94, 118, 188
Gun 188
Habbo Hotel 192
Half-Life 2 .....23, 26, 169, 182
Half-Life 2: Episode Two 22, 120, 237
Halo 2 120
Halo 3 .....124, 186
Halo 9, 13
Happy Tree Friends: False Alarm 14
Harry Potter 13
Heavy Duty 118
Heligate: London 120
Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды 26, 120
Hitman 123, 190
Hot Wheels: Beat That! 63
Hour of Victory 118
I.M. Meen 179
Insecticide 14
Jagged Alliance 3 118
Juiced 2: Hot Import Nights 104
JumpStart Baby 179
JumpStart Math for Kindergartners 179
JumpStart Preschool Deluxe 179
JumpStart Reading for Second Graders 179
K-50: Черная акула 118
Kane & Lynch: Dead Man 16, 82, 118, 123
Killzone 190
King's Bounty. Легенда о рыцаре 36, 118
LA Street Racing 116
Left 4 Dead 14
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 15
Lineage 2 160
Lineage 192
Link: The Faces of Evil 179
Loki 8, 26
Lost Planet: Colonies 10
Lost Planet: Extreme Condition 10, 118, 120
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim 118
Manhunt 2 .....8, 10-11, 122, 124
Mass Effect 11, 27, 124
Massive Assault 18
Master of Orion 3 115
Math Invaders 179
Max Payne 2: The Fall of Max Payne 169
Max Payne 23
MechWarrior 3 32
Medal of Honor: Airborne 120, 237
Medal of Honor: Allied Assault 127
Medieval 2: Total War — Kingdoms 120
Medieval 2: Total War 26
Mercenaries 2: World in Flames 14
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 125
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 125
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 125
Metal Gear Solid 125
Microsoft Flight Simulator X 27
Mortal Kombat 12
MotoGP' 07 26
Mutant Rampage: Body Slam 179
NASCAR Grand National Series Expansion Pack 179
NASCAR Legends 179
NASCAR Racing 2 179
NASCAR Racing 3 179
NASCAR Racing 3: Daytona 179
NASCAR Racing 3: NASCAR Craftsman Truck 179
NASCAR Racing 4 179
Need for Speed: ProStreet 16, 88
Neverwinter Nights 2 .....27, 121
Neverwinter Nights 27
Next Life 96
Obscure 2 237
Opsion Flashpoint 122
Overclocked 14
Overlord 120-121
Pac-Man 125
Painkiller: Overdose 60, 118, 236
Panzer Killer 63
Parkan: Железная стратегия 32
Penumbra: Black Plague 14
Perfect World 193
Pirates of the Burning Sea 14
Pirates of the Caribbean Online 212
Portal 27, 120, 122, 237
Postal 3 .....54, 118
Postal 127
Prince of Persia: The Sands of Time 11, 123
Pro Cycling Manager 8
Pro Evolution Soccer 2008 .....28, 120
Pro-Race: Запредельная скорость 118
Pyramid 179
Quake 2 32
Quake 3 Arena 233-234
Quake 4 .....8, 124, 232
QuakeWorld 234
Quest for Aladdin's Treasure 66
Race Driver One 16
Rail Simulator 106, 118
Real Time 179
Resident Evil 4 .....120, 122
Resident Evil 14
RHEM 3: The Secret Library 68
Riding Star 3 69
Rock Band 188
S.T.A.L.K.E.R. 26, 30, 120, 169, 186
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 118
Sacred 2: Fallen Angel 14
Sam & Max: Season 1 121
Shadowgrounds Survivor 66
Shattered Suns 14
Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword 237
Sins of a Solar Empire 14
Skate 123
Sledgehammer 118
So Blonde 14
Soldier of Fortune 3: Payback 92, 11
Soldner-X: Himmelssturmer 14
Space Force: Captains 118
Space Invaders 125
Spaceforce Captains: Control 11
Spider-Man: Friend or Foe 116, 237
Star Trek: Voyager — Elite Force 32
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords 26
Stargate SG-1: The Alliance 11
Stranger 109
Stranglehold 120, 237
Street Fighter 12, 126
Sublustrum 46
Sudden Strike 3: Arms for Victory 14
Super Mario Galaxy 18
Supreme Commander: Forged Alliance 102, 236
Syndicate 126
System Shock 2 127
Tabula Rasa 192, 206
Talvisota: Ледяной ад 64, 118
Team Fortress 2 120

56 СТРАНИЦА
American McGee's Grimm
Сказки для детей и буйно помешанных

70 СТРАНИЦА
Crysis
Все еще думаете, что это игра года?

78 СТРАНИЦА
В Call of Duty 4 обнаружен секретный код от русской культуры

Stranger 109
Avencast: Rise of the Mage 110
Escape from Paradise City 111
Darkness Within: Forged in Pursuit of Loath Nolder 112

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 114-118

Отечественные локализации
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 * Unreal Tournament 3 Космический ас * Genesis Rising: Покорители Вселенной 114
Master of Orion 3 * Печенюшка-ниндзя * Chris Sawyer's Locomotion: Транспортный бум * Пушечное мясо 115
LA Street Racing * Driver: Parallel Lines * Лилу и ее звездный зверь Нэнси Дрю: Белый волк Ледяного ущелья 116
Мертвые рифы * Скитания Тайера * The Sims 2: Путешествия 117
Таблица локализаций
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 118

ИГРА МЕСЯЦА 120-121

Итоги голосования за период с февраля 2007 по ноябрь 2007 года 120
«Игромания» рекомендует 121

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 122-125

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 122

GAME OVER? 126-127

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 126
Месяц в истории: январь 127

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 128-153

Железные новости 128
Тесты
Мультимедийные корпуса 130
Система водяного охлаждения Zalman Reserator XT 136
Сравнительное тестирование чипсетов Intel P35 и X38 138
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка 142
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 146
Новая линейка
Новая линейка от Thrustmaster 148
Компьютер в сборке
Игровой компьютер Ego 8711 MD от DEPO Computers 149
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 150
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 152

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 154-156

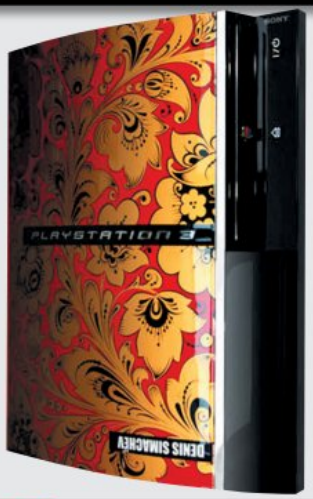
Софтверный набор 154

ИГРОСТРОЙ 158-177

Вступительное слово и описания видеоуроков 158
Форум разработчиков: виртуальный супермаркет 160
Мастерская
Тибериумные скрипты 166
Игровое редактирование 168
Вскрытие
BioShock 172
Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 176

SPECIAL 178-190

Специальный репортаж
История компании «АМИ» 178
Будущее цифровой дистрибуции в России 182
Подарки для геймера: что купить на Новый год 186
Игровое кино
Рецензия на фильм Hitman 190



130 СТРАНИЦА Компьютерные корпусы с форсажем, автопилотом и турбонаддувом

186 СТРАНИЦА Если под елкой вы не нашли что-то из этого списка — прекращайте верить в Деда Мороза.

250 СТРАНИЦА Веселые старты, бег в мешках, перетягивание каната и другие новогодние конкурсы

Алфавитный список игр в номере

Temple of Elemental Evil 9
Terminator Salvation: The Future Begins 12
Test Drive Unlimited 120
Test Drive 9
The Chronicles of Spellborn 14
The Club 14
The Crossing 52
The Elder Scrolls 193
The Elder Scrolls 3: Morrowind 30
The Elder Scrolls 4: Oblivion 26, 30
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles 120
The Golden Compass 14
The Guild 2 26
The Legend of Mir 163
The Legend of Zelda: Twilight Princess 16
The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure 14
The Lost Crown: Призраки из прошлого 118
The Office 68
The Orange Box 121-122
The Secret Files 2 14
The Settlers: Rise of an Empire 237
The Sims 2 30
The Sims 2: Hobbies 14
The Sims 2: Путешествия 117
The Sims 127
The Sims: Castaway Stories 14
The Spiderwick Chronicles 14
The Suffering: Ties That Bind 10
The Swarm 118
The Wall 118
The Wheelman 14
The Witcher 120-121
TimeShift 120
TimeShift 237
Titan Quest 176
TOCA Race Driver 16
TOCA Touring Car 16
Tom Clancy's EndWar 14, 123
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 114
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 14-15
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 14
Tomb Raider Underworld 16
Top Spin 2 121
Turok 14
Two Worlds: The Temptation 19
Universe at War: Earth Assault 14
Unreal Tournament 3 .....27, 114, 120, 158, 232
Unreal Tournament 32
Vampire: The Masquerade — Bloodlines 9
Vanguard: Saga of Heroes 193
Virtual Battlespace Systems 1 122
Virtual Battlespace Systems 2 122
Viva Piñata 237
W.E.L.L. Online 116, 193
Warcraft 3: The Frozen Throne 33, 232-233
Warcraft Adventures: Lord of the Clans 178
Warfare 118
Warhammer Online: Age of Reckoning 193
Wing Commander: Prophecy 126
World in Conflict 25-26, 120-121, 123, 187, 237
World of Warcraft 9, 193, 218
World of Warcraft: The Burning Crusade 160
WorldShift 50
X-COM 19
Xenus 2: Белое золото 118
Zelda: The Wand of Gamelon 179
Zoo Vet: Endangered Animals 69
Адреналин 2: Аварxия 118
Акулы телеэфира 118
Аллоды онлайн 193
Алмазный меч, деревянный меч 118
Анабиоз: Сон разума 118
Ангелы смерти 2:
Секретные операции Второй мировой 118
Архивы НКВД: Охота на фюрера 118
Атлантида 118
В белом гетто 118
В тылу врага 2: Братья по оружию 118
Войны древности: Спарта. Судьба Эллады 118
Герои меча и магии: Новогоднее издание 118
Дальнобойщики 3: Покорение Америки 118
День выборов 69
Джек Кейн 118
Дилемма 2 118
Доллар: Криминальная полиция 118
Закат Солнечной империи 118
Звездные волки 2: Гражданская война 118
Злой, плохой и трезвый 69
Золотая Орда 118
Империя превыше всего 118
Капитан Врунгель 118
Кодекс войны 237
Кодекс войны: Высшая раса 118
Койоты 118
Коллапс 118
Корсары 3 .....11, 22, 24
Корсары 111
Корсары: Возвращение легенды 120
Космическая федерация 2. Войны дренджинов 118
Космические рейнджеры 2:
Доминаторы. Перезагрузка 120
Космические рейнджеры 126
Космический ас 114
Лабиринт отражений 118
Лилу и ее звездный зверь 116
Мертвые рифы 117
Месть Саддама 118
Морской охотник 11, 118
Московский водила 118
Не время для драконов 18, 108
Ночной смотрящий 118
Нэнси Дрю. Опасность за каждым углом 118
Нэнси Дрю. Сокровище королевской башни 118
Нэнси Дрю: Белый волк Ледяного ущелья 116
Обитаемый остров: Землянин 118
Обитаемый остров: Послесловие 118
Онифлэйд 101
Охотники на драконов 118
Периметр 2: Новая земля 118
Петрович и все-все-все 68
Печенюшка-ниндзя 115
Пиратия 193
Пираты XXI века 118
Пираты Карибского моря 11
Полный привод 2: HUMMER 118
Правда о девятой роте 118
Предтечи 116
Приключения капитана Блада 11, 118
Проект «Аврора» 118
Противостояние 5: Война, которой не было 118
Пушечное мясо 115
Company of Heroes 24
Санитары подземелий 2:
Охота за Черным квадратом 118
Сердце вечности 116
Скитания Тайера 117
Смерть шпионам 237
Смерть шпионам: Момент истины 118
Стальные монстры 25
Старквейк 9
Тайный город онлайн 116
Танки Второй мировой: Т-34 против «Тигра» 107
Тачки. Новый сезон 118
Территория тьмы 61
Три богатыря 118
Тургор 118
Турок 118
Хранители: Ключ жизни 181
Хроники Тарр: Призраки звезд 237
Хроники Тарр: Стражи Пограничья 118
Чукча в большом городе 118
Шерлок Холмс против Арсена Люпена 118
Эл Эммо и сокровища золотой шахты 118

Внекомпьютерные игры
Dreamblade 239
Dungeons & Dragons 238
Kingdom Hearts 239
Magic: The Gathering 238
Magic: The Gathering 239
Runebound 239
Star Wars RPG 239
Манчкин 238

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 192-231

Новости онлайновых игр 192
«Игра в онлайне» на DVD 194
Эксклюзив: Force of Arms 196
Играем: Fury 200
Играем: EverQuest 2: Rise of Kunark 204
Играем: Tabula Rasa 206
Играем: Pirates of the Caribbean Online 212
Играем: FLYFF: Fly for Fun 214
Аналитика: Крафт в World of Warcraft 218
Интернет. События и факты 222
Системы управления контентом 224
Интересное в Сети 230

КИБЕРСПОРТ 232-234

Вести с полей 232
Киберспорт на DVD 233
Репортаж с ASUS Autumn 2007 234

КОДЕКС 236-237

Стандартные коды 236
Читательские пасхалки и хинты 237

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 238-239

Новости внекомпьютерных игр 238
Прогеймеры настольных игр: Николай Потовин 239

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 240-249

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 240

КАЛЕНДАРЬ 245-246

Need for Speed: ProStreet 245
Kane & Lynch: Dead Men 246

НОВОГОДНЯЯ ЕЛКА 250-251

Предновогодние конкурсы с ого-го-какими призами 250

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 252-254

Тест №1. Январь 252
Скринтурс №1. Январь * Фотографическая память №1. Январь
Подведение итогов за №11/2007 253
Правила участия в конкурсах 254

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 256

Будущее для будущего 256

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Календарь по Crysis
«Игромания» 2008

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Календарь-2008
Crysis
Need for Speed: ProStreet
Kane & Lynch: Dead Men

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
Soft Club — 2-я обложка
Kraftway — 3-я обложка
Мегафон — 4-я обложка

В номере:
1С — 65, 103, 199, 211, 221
ASUS — 29
Beholder — 133
Cooler Master — 141
Dell — 3
Gravity CIS — 203
Nokia — 1
Procter and Gamble — 191
Ritmix — 91
Sagem — 135
Samsung — 7
Sibilant — 35
Soft Club — 20, 21, 85, 105, 113
TopDevice — 145
Акелла — 15, 17, 47, 55, 67, 99
Бука — 165
Европа Плюс — 229, 235
Мир фэнтези — 241
Новый диск — 119
Руссобит-М — 49, 157, 175, 195, 217
ТехноМир — 117, 255

Мультимедийная фотокамера i85

Представьте… Мультимедийная цифровая фотокамера, обеспечивающая первоклассное качество каждого кадра. 5-кратный оптический зум, большой 3-дюймовый ЖК-дисплей, функция распознавания лица (до 9 лиц в кадре) – в фотоаппарате i85 от Samsung предусмотрено практически все, чтобы создать идеальные условия для съемки. Надоело фотографировать? i85 оснащен видео- и MP3-плеером, а также позволяет записывать видео в формате MPEG4 качества SVGA. Встроенный путеводитель (World Tour Guide) содержит информацию о 30 странах мира и будет полезен во время путешествий. Фотоаппарат Samsung i85. Больше функций, больше возможностей.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. www.samsung.ru. Товар сертифицирован. Реклама.

SAMSUNG

Ведущий рубрики: **Дмитрий Карасев**

АНОНСЫ

Настольная игра Blood Bowl появилась задолго до того, как Cyanide пришло в голову сделать Chaos League.

Кровавый спорт

CYANIDE ДЕЛАЕТ СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР ВО ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER

Французская **Cyanide Studio** (авторы серии **Pro Cycling Manager**, ролевой игры **Loki** и незабвенной **Chaos League**) объявила об открытии новой студии **Amusement Cyanide** в Монреале. И тут же объявила о первом ее проекте — игроизации настольной игры **Blood Bowl** от **Games Workshop**. По сути, нас ждет продолжение Chaos League, но на сей раз официально переселенное в фэнтези-вселенную **Warhammer** — все те же орки, эльфы, тролли и прочая нечисть бегают по полю, втаптывают друг друга в газон и, если повезет, заносят мяч в «зачетную» зону.

Главным стержнем Blood Bowl должна стать некая донельзя уникальная технология анимации, благодаря которой кульбиты игроков будут смотреться особенно зрелищно. Выйдет игра на PC и Xbox 360. Параллельно в Монреале трудятся над аддоном к Loki, а непосредственно Cyanide Studio готовит некую MMORPG, которая будет «*смешнее, чем Chaos League и Blood Bowl вместе взятые*».

ИНТЕРЕСНОСТИ

Дышите глубже

QUAKE 4 ПОДРУЖИЛСЯ С СИСТЕМОЙ AMBX

id Software объявила о намерении сделать **Quake 4** совместимым с системой **amBX** от **Philips**, придуманной для максимального погружения в игру. Система amBX состоит из вентилятора, световых панелей и колонок, с помощью которых имитируется игровая атмосфера. Допустим, если вы выходите на берег, начинает дуть легкий бриз, ныряете в темный тунель — гаснет свет. Пока такими возможностями могут похвастаться лишь несколько игр — к примеру, **Defcon** и **Clive Barker's Jericho**.

Атмосферу Quake 4 будут передавать с помощью света, колонок и вентиляторов. Следующая версия пойдет дальше — после вашей смерти с экрана будет высовываться монстр и откусывать вам голову.

СКАНДАЛЫ

Вспомнить всех

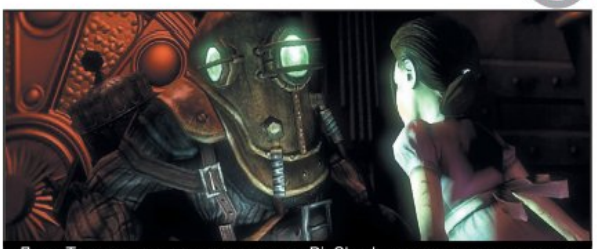
ROCKSTAR ЗАБЫЛА ЦЕЛУЮ СТУДИЮ

В мире осталось две новости, которыми никого не удивишь — скандал с Rockstar и иск к Microsoft.

Manhunt 2 вновь оказался под огнем критики — но на этот раз не за свое содержимое, а, напротив, за то, чего в нем нет. Один из сотрудников закрытого в мае 2006 года венского подразделения **Rockstar** заявил в своем блоге, что студия забыла указать 55 его коллег в титрах игры. Хотя они честно трудились над проектом более 16 месяцев и результаты их трудов попали в опубликованную версию.

Международная ассоциация игровых разработчиков (**IGDA**) уже успела заявить по этому случаю, что пора бы вывести общие для всех правила внесения (или невнесения) авторов игры в титры (в IGDA, кстати, есть даже специальный комитет по «стандартам для титров»). Вопрос был даже вынесен на февральскую конференцию разработчиков **GDC**.

ИНДУСТРИЯ



Джек Томпсон скандалил по поводу BioShock и всех остальных игр не зря — его крики услышали на самом верху.

Переоценка рейтингов

АМЕРИКАНСКИЙ СЕНАТ ПРИЗНАЛ СИСТЕМУ РЕЙТИНГОВ НЕЭФФЕКТИВНОЙ

«*Рейтинговая система **ESRB** не работает и требует изменения*», — к такому выводу пришел американский Сенат. Дело здесь не в том, что комиссия выставляет оценки как-то неправильно. Просто, согласно проведенному по всей стране исследованию, почти в половине случаев «взрослые» игры все равно попадают к юным геймерам. Жалеть западных детей, страдающих от рейтинговых запретов, нет смысла — в 46 магазинах из ста подросткам 13-16 лет удается беспрепятственно приобрести игру с рейтингом Mature («17+»). Такими данными поделился Национальный институт по проблемам семьи и медиа (NIMF). В связи с этим, считают сенаторы, надо придумывать какие-то более жесткие ограничения и наказания за их несоблюдение.

По их словам, необходимость этих мер обусловлена такими фактами, как попадание в Сеть оригинальной версии **Manhunt 2**, и того, что ESRB все же дала зеленый свет отредактированному варианту того же Manhunt 2. Четверо сенаторов, среди которых бывалый боец с игровой свободой слова **Джо Либерман** (**Joe Liberman**), даже направили в ESRB специальное письмо с просьбой прояснить им тонкости существующей системы рейтингования, а также задуматься о ее изменении. Попытки надавить на цензоров Сенат предпринимает уже давно, однако пока безрезультатно.

● После целого ряда игр на основе собственных книг **Сергей Лукьяненко** решил нанести ответный удар и написать роман по мотивам онлайн-игры **«Старквейк»**. Это будет космоопера **«Имею компьютер — готов пилотировать»**, причем на страницы попадут происходящие в игре события и, возможно, даже некоторые игроки.

● По данным газеты **New York Times**, выпущенный роман **Halo: Contact Harvest** в октябре занял третье место по числу проданных в США экземпляров. Автором книги стал сценарист всех трех частей Halo **Джозеф Стэйтен (Joseph Staten)**.

ИНДУСТРИЯ

Не умираю и не сдаюсь

INTERPLAY ИДЕТ НА ПОПРАВКУ, ATARI ПРИ СМЕРТИ

Сразу два уже похороненных всеми издательства продолжают отчаянно цепляться за жизнь. Первое — это **Interplay**, которая заявила о возвращении к разработке игр, объявила о наборе специалистов и начала поиск спонсоров. Руководить коллективом будет **Джейсон Андерсон** (**Jason Anderson**), соавтор двух первых **Fallout** и бывший «тройкист» (в составе **Troika Games** работал над **Arcanum**, **Temple of Elemental Evil** и **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**), ныне возглавляющий **Fallout MMORPG**.

Второе издательство, **Infogrames**, тоже борется за жизнь — правда, не за собственную, а своего дочернего предприятия **Atari**. Несмотря на то, что попытки вывести ее из кризиса едва не довели французов до суда (см. предыдущий номер), они упорно продолжают изыскивать пути к возрождению. Очередным этапом на этом пути стала весть о том, что Atari полностью прекращает разработку игр. Знаменитый бренд **Test Drive** за ненадобностью был «отдан в аренду» на шесть лет самой Infogrames (!), уплатившей за это $5 млн. Впрочем, поддержка со стороны старшего брата не может быть вечной — руководство Atari честно признало, что терпение и финансы «старшего брата» могут закончиться в любой момент, что для самой компании обернется гибелью. Хотя опасаться этого не стоит: даже если компания и окажется кверху килем, то очень скоро найдутся доброхоты, которые ее реанимирует, как это было с **Acclaim**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ШЕСТИСТРУННЫЕ самураи

В «ЮЖНОМ ПАРКЕ» ЗАСВЕТИЛАСЬ ЕЩЕ ОДНА ИГРА — GUITAR HERO 3

Создатели популярного сериала **South Park** продолжают следить за происходящим в мире компьютерных и видеоигр. Высказавшись по поводу PSP и **World of Warcraft**, они не останавливаются на достигнутом — к примеру, в трех эпизодах под общим названием **Imagination-land** («Воображенландия»), помимо прочих обитателей сказочной страны, фигурировали персонажи серий **Mario**, **Street Fighter** и **Zelda**.

За ним последовал эпизод **Guitar Queer-o**, в котором **Мэтт Стоун** (**Matt Stone**) и **Трей Паркер** (**Trey Parker**) откликнулись на выход **Guitar Hero 3: Legends of Rock**. Эпизод повествует о том, что мастера игры в Guitar Hero начинают занимать место настоящих рок-звезд. Как и в случае с PSP и WoW, авторы мультфильма на редкость удачно подгадали выход эпизода к появлению игры, тем более что тем же PSP и WoW, согласно опросам, подобная реклама пошла только на пользу.

Настоящим мастерам Guitar Hero не нужен компьютер или приставка — они могут играть на контроллере «вживую».

АНОНСЫ

Космическая одиссея 2401

DEEP SILVER ОБЕЩАЕТ ИГРУ ПРО НЕМЕЦКОГО АСТРОНАВТА ПЕРРИ РОДАНА

Студия **3d-io** и издательство **Deep Silver** объявили о намерении сделать квест про легендарного немецкого космонавта Перри Родана. Для справки: этот персонаж появился на страницах книг в 1961 году, и с тех пор ему было посвящено более 2400 романов (!). А теперь Родану предстоит стать героем одноименного квеста.

События **Perry Rhodan** начинаются с того, что роботы-пришельцы похищают возлюбленную космонавта. На правительство надежды нет, остается отправиться в бой самому. 3d-io обещает 25 часов геймплея, 85 персонажей и графику по последней моде. Игра окажется на прилавках в следующем году.

Одновременно от 3d-io пришла другая новость — о смерти проекта **Beowulf**, который студия помогала делать **4HEAD Studios**. По словам разработчиков, «убийцами» стали фильм **Роберта Земекиса** (**Robert Zemeckis**) и прилагающаяся к нему игра от **Tiwak** и **Ubisoft** (рецензируется в этом номере). *«Из-за возможной конкуренции мы столкнулись с нежеланием издателей поддержать нашу игру»*, — заявил продюсер скончавшегося Beowulf **Густав Штекманн** (**Gustaf Stechmann**).

То, как Перри Родан умудрился пережить почти две с половиной тысячи романов, авторы объясняют просто — еще в самом начале он получил от инопланетян бессмертие.

● **Bethesda Softworks** огласила результаты конкурса на лучший перк для **Fallout 3**. Разработчики остановили свой выбор на способности Grim Reaper's Sprint — если вы убиваете противника, она восстанавливает потраченные на это очки действия. Наградой для автора станет упоминание в титрах и целый набор призов.

СКАНДАЛЫ

Засудить БИЛЛА

MICROSOFT СНОВА В СУДЕ

Практически ни один месяц не обходится без вести о том, что на **Microsoft** подали в суд. На сей раз против компании ополчился некто **Франциско Гарсия** (**Francisco Garcia**) из штата Джорджия: он утверждает, что Microsoft незаконно позволила его несовершеннолетнему сыну оформить подписку на сервис **Xbox Live** (которая стоит $49,99) с помощью папиного счета, а потом автоматически продлила регистрацию еще на один год, опять же не поставив его в известность.

Франциско пока не объявлял, сколько он намерен отсудить у Microsoft. Злополучные $49,99 ему вернули, остается еще $35 — штраф от банка за перерасход денег (правда, с трудом верится, что Гарсия упустит случай и не попытается отсудить у корпорации сотню-другую тысяч долларов). Сама же Microsoft заявляет, что если кто тут и обманщик — так это сын Франциско, который при регистрации написал, что ему уже исполнилось 18 лет.

«Мужики, да верну я, верну я эти деньги за оплату аккаунта!»

К слову, специально для тех, кто озабочен игровой активностью своих детей, Microsoft презентовала **Family Timer**, дополнение к уже существующим функциям родительского контроля, которое позволяет ограничивать время, проводимое ребенком за Xbox 360. По истечении отведенного времени приставка просто выключается. По опубликованным самой Microsoft данным, 62% родителей поддержали появление подобной программы. С другой стороны, лишь 47% из них знают, сколько времени их дети проводят с джойстиками в руках.

ИНТЕРЕСНОСТИ

На острие ПРОГРЕССА

ИГРОКИ ОКАЗАЛИСЬ НАИБОЛЕЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИ ПРОДВИНУТОЙ СОЦИАЛЬНОЙ ГРУППОЙ

Проведенное компанией **Ziff Davis Media** исследование показало — геймеры шагают в ногу с прогрессом и отчасти являются проводниками этого самого прогресса в массы. Во время опроса среди посетителей игровых сайтов более 93% участников заявили, что следят за новыми технологиями и хорошо ориентируются в них, 76% скромно признали, что слывут среди друзей специалистами по всевозможным новинкам, а 61% отметили, что первыми приобретают новые гаджеты и знакомят с ними товарищей. Почти все заявили, что способны прекрасно управиться с новейшими образцами техники.

При возможности каждый хардкорный игрок обвешал бы себя техникой как новогоднюю елку.

Самыми модными девайсами были признаны продвинутые сотовые телефоны, Wi-Fi-аксессуары и цифровые камеры. Кроме того, опрос серьезно подкорректировал сложившийся у многих образ геймера как безработного неудачника, целый день сидящего перед монитором — так, около трети игроков заявило, что планируют в ближайшее время приобрести телевизоры с HD-разрешением или хорошую аудиосистему, чтобы получать максимальное удовольствие от игры.

СЛУХИ

МЕРТВЕЦЫ, подъем!

DEAD RISING МОЖЕТ ПОЯВИТЬСЯ НА PC

Одним тренажером по уничтожению живых мертвецов на PC может стать больше — по сообщению сайта **TGMOnline** со ссылкой на утечку от итальянского дистрибьютора **Capcom**, японцы готовятся портировать на персоналки экшен **Dead Rising** собственного производства. На Xbox 360 игра вышла в августе, в ней предлагалось продержаться три дня (часов шесть реального времени) в осажденном ордами зомби супермаркете. Что в это время делать — проходить сюжетную кампанию или просто слоняться без дела — решал сам игрок.

Кто бы ни выступал в экшенах в качестве врагов, все равно наибольшее количество зверств будет принадлежать главному герою.

Также, по слухам, в разработке находится аддон к экшену **Lost Planet: Extreme Condition**. Он получит название **Colonies** и развернется все в тех же декорациях, что и оригинал. Впрочем, все это слухи, которые сама Capcom пока никак не подтверждает.

ИНДУСТРИЯ

«Они не настоящие!»

ROCKSTAR ВНОВЬ ПЫТАЕТСЯ УБЕДИТЬ БРИТАНСКИХ ЦЕНЗОРОВ

В Британии состоялось первое слушание апелляции **Rockstar** на решение **BBFC**. Суд должен решить — выпускать или не выпускать в Британии **Manhunt 2**, и так уже доступный всем пользователям интернета. В свое время создателям другого «запретного плода» — **Carmageddon** — удалось с помощью апелляции добиться выхода игры.

Поняв, что аргументом «*это просто игра*» BBFC не взять, Rockstar решила подстроиться под оппонента. Представитель разработчиков указал, все оппоненты в Manhunt 2 — представители жестокой организации, закоренелые маньяки и убийцы, а герой убивает их, защищая свою жизнь. То есть любой суд признал бы его действия необходимой самообороной. Rockstar указала, что не менее жестокие **Condemned: Criminal Origins**, **The Suffering: Ties That Bind** и **GTA: San Andreas** никаких проблем с британской цензурой не имели (по данным разработчиков, 68% опробовавших Manhunt 2 нашли его не более жестоким, чем другие игры).

Представитель BBFC, в свою очередь, произнес привычную уже речь (крови много, атмосфера мрачная, тренажер для маньяков), после чего заявил, что выпускать игру, присвоив ей максимальный рейтинг, бессмысленно: слишком велика опасность, что к ней получат доступ дети (как уже говорилось, опробовать исходный вариант игры и так могут все желающие).

В конце выступил **Фред Хассон** (**Fred Hasson**), председатель Европейской федерации разработчиков. Он честно признал, что был разочарован игрой — после такой шумихи, по его словам, можно было ждать большего. С другой стороны, он открыто обвинил BBFC в том, что цензоры просто выбрали жертву и пытаются на ней продемонстрировать свое усердие.

Защитники Manhunt 2: «Если бы вас посадили в сумасшедший дом и начали ставить опыты, вы бы еще не такие зверства потом творили».

● «1С» приобрела у «Акеллы» студию «Морской волк», работавшую над «Корсарами», «Пиратами Карибского моря», «Корсарами 3» и «Приключениями капитана Блада». Другим «морским» обменом между компаниями стал симулятор «Морской охотник» — прежде его издателем числилась «1С», теперь это будет «Акелла».

ИГРОВОЕ КИНО

Prince & Max

ЭКРАНИЗАЦИИ MAX PAYNE И PRINCE OF PERSIA СДВИНУЛИСЬ С МЕРТВОЙ ТОЧКИ

Свежие новости из мира игровых экранизаций. Стать режиссером фильма по мотивам **Prince of Persia: The Sands of Time** предложено британцу **Майку Ньюэллу** (**Mike Newell**), известному по фильму «**Гарри Поттер и Кубок огня**». Сценарий как раз закончили **Джеффри Нахманофф** (**Jeffrey Nachmanoff**), работавший над «**Послезавтра**», и создатель оригинального «Принца» **Джордан Мехнер** (**Jordan Mechner**). Руководят съемками компания **Walt Disney Pictures** и продюсерская студия **Джерри Брукхаймера** (**Jerry Bruckheimer**).

Тем временем **20th Century Fox**, которая совсем недавно выпустила неоднозначную экранизацию **Hitman** (см. рецензию в этом номере), готовит фильм про другого известного персонажа — Макса Пейна. Снимать его будет **Джон Мур** (**John Moore**), сделавший римейк «**Омена**», а самого Максимку должен сыграть **Марк Уолберг** (**Mark Wahlberg**; «**Отступники**», «**Стрелок**», новая версия «**Планеты обезьян**»). Работы начнутся в начале следующего года, сценарий основан на истории первого **Max Payne**.

АНОНСЫ

Вот посредством этого JoWooD и предлагает бороздить просторы вселенной.

Космический ГИБРИД

JOWOOD ДЕЛАЕТ ИГРУ В НЕСКОЛЬКИХ ЖАНРАХ

Космических стратегий становится все больше. Среди новобранцев — **Spaceforce Captains: Control**. Впрочем, на сей раз обещают не просто стратегию, а целый букет жанров.

Все начнется с постройки собственной базы (экономическая стратегия), которая плавно перетечет в войну с соседями (тактика). Также найдется место для RPG (очевидно, это будет развитие тех самых капитанов, коих имеется 120 штук) и даже примеси квеста. Дата появления игры на прилавках пока неизвестна.

СКАНДАЛЫ

ПРЕЖНИХ ошибок груз

JOWOOD ПРИПОМНИЛИ СТАРЫЙ КОНФЛИКТ

Австрийское издательство **JoWooD**, которое последнее время взяло моду ругаться с партнерами (чего стоит только громкий разрыв с авторами **Gothic** из **Piranha Bytes**), продолжает гнуть ту же линию. На сей раз был реанимирован конфликт двухлетней давности — тогда издательство поругалось с австралийской студией **Perception** из-за шутера **Stargate SG-1: The Alliance**.

Обе стороны обвиняли друг друга в невыполнении обязательств, причем Perception добивалась ни много ни мало банкротства JoWooD. В конце концов, разборки в австрийском суде закончились ничем, Perception приютила **Namco**, а шутер закрыли. И вот — новый виток: австралийцы обратились уже в местный суд, ссылаясь на доводы юристов о том, что его решение JoWooD тоже придется выполнять.

Тем временем JoWooD, пока ее не обанкротили, пообещала вернуть к жизни очень квелую RPG 2005 года **Dungeon Lords**. Сперва на прилавках появится аддон, а потом и сиквел, который учтет все прошлые ошибки и сможет похвастаться новой графикой и физикой.

После долгих мытарств Stargate SG-1 так и не увидел свет. Но теперь, по крайней мере, можно кое-кого за это засудить.

Нас не догонят

ПОПЫТКИ ЗАПРЕТИТЬ SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK И MASS EFFECT ПРОВАЛИЛИСЬ

Стремление налагать вето на выход игр не может не огорчать — с другой стороны, радует тот факт, что в конце концов игры все же оказываются на прилавках. В Сингапуре, к примеру, в опалу попала ролевая игра **Mass Effect** — причиной стала злополучная сцена, в которой мелькает обнаженная грудь инопланетянки и которая может развернуться между двумя однополыми персонажами. Премьер-министр Сингапура **Ли Лунг** (**Lee Loong**) заявил, что игра предана анафеме ради «*сохранения моральных устоев страны*» (как известно, гомосексуализм в Сингапуре находится вне закона).

В Австралии экшен **Soldier of Fortune: Payback** практически повторил судьбу **Manhunt** 2 — местные цензоры отказались выставлять ему оценку. Сработали сложности местного закона: формально «Солдату удачи» полагалась оценка «18+», но в Австралии пределом является «15+», а все, что выше, автоматически оказывается вне закона. Впрочем, все разрешилось удачно. **Activision** и **Cauldron** подтерли, где надо, кровь и отредактировали ругательства, после чего Soldier of Fortune дали зеленый свет. Запрет на Mass Effect и вовсе продержался всего один день, после чего был снят по требованию той самой общественности, о морали которой заботились власти.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Soldier of Fortune: пуск ракеты отменяется — мозги на стенке не вдохновили цензоров.

● В продажу поступили фигурки, выпущенные под маркой агитационного шутера **America's Army**. Все четыре модели сделаны «на основе» настоящих солдат, отличившихся во время операций в Ираке и Афганистане. Производитель — фирма **Jazwares**, ранее работавшая с брендами **Street Fighter** и **Mortal Kombat**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Экологический рэкет

ЗАЩИТНИКИ ПРИРОДЫ ОБВИНИЛИ NINTENDO В РАВНОДУШИИ К ЭКОЛОГИИ

Организация Гринпис опубликовала **Greener Electronics** — ежегодный рейтинг компаний-производителей электроники. **Nintendo** в нем добилась впечатляющего результата — впервые «Гринпис» оценила «экологичность» чьего-то производства в 0 баллов из 10 возможных.

Главных критериев два: насколько активно компания использует в работе загрязняющие природу вещества и насколько тщательно утилизирует отработанные материалы. Всего же категорий девять, и в каждой из них «Фабрика Марио» получила нулевую оценку — даже в том разделе, который касается предоставления покупателям информации о необходимости утилизировать мусор. Заодно Nintendo досталось за применение в производстве вредных веществ вроде поливинилхлорида.

Недалеко ушла от конкурентов **Microsoft**, получившая 2,7 балла. **Sony** же, напротив, оказалась в середине таблицы с 7,3 очками.

Придавать слишком большое значение этим рейтингам, правда, не стоит. Про Greenpeace давно известно, что на самом деле они занимаются банальным экологическим рэкетом, а не защитой природы, и в случае с Nintendo рейтинг наверняка составлялся не без содействия Sony. Главное ведь поднять шум здесь и сейчас, а правдивы ли обвинения Greenpeace или нет удастся выяснить не сразу, а потом, когда эта история забудется и станет никому не интересной.

Водопроводчик Марио в глазах защитников природы оказался символом экологического терроризма.

ИНДУСТРИЯ

Время

СОБИРАТЬ ДЕНЬГИ

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ОКАЗАЛАСЬ ЛИДЕРОМ АМЕРИКАНСКОЙ ЭКОНОМИКИ

«Компании, занимающиеся видеоиграми, начинают играть все большую роль в экономике страны», — заявил исполнительный директор **ESA Майкл Галлахер** (**Michael Gallagher**) после того, как в Ассоциации закончили подводить финансовые итоги года. Заявление вполне оправданно: за прошедшие три года доходы этих самых компаний росли в четыре раза быстрее, чем вся американская экономика.

По данным ESA, игры — это не только $3,8 млрд в экономике США, но и рабочие места для восьмидесяти тысяч человек. Разработкой игр занимаются в 31 штате, лидером среди них является Калифорния.

Если сравнивать игры и экономику США, то серия Halo уже может претендовать на звание нацпроекта.

АНОНСЫ

Четвертое ПРИШЕСТВИЕ

«ТЕРМИНАТОР-4» СОПРОВОДЯТ ОДНОИМЕННОЙ ИГРОЙ

Компания **Halcyon** объявила, что вовсю работает над игрой по мотивам четвертого фильма о Терминаторе. Напомним, лента **Terminator Salvation: The Future Begins**, которую снимает все та же Halcyon, выйдет на экраны в 2009 году и расскажет о первых шагах Джона Коннора на посту главного борца с восставшими машинами.

Игра создается в привязке к фильму, впрочем, руководители Halcyon уже пообещали отнестись к разработке со всей серьезностью: *«Для нас кино и игра — равнозначные проекты»*. Возглавлять проект будут **Питер Левин** (**Peter Levin**), пришедший из игрового подразделения **Disney**, и **Коз Лазурас** (**Cos Lazouras**), недавно работавший на благо принадлежавшей **Вину Дизелю Tigon Studios**.

У Терминатора невеселое выражение лица — в последнее время игры про него получились одна хуже другой.

ИНДУСТРИЯ

Братьям МЕНЬШИМ

ACTIVISION ЗАЙМЕТСЯ ИГРАМИ О ЖИВОТНЫХ

Activision займется созданием игр по лицензиям **Discovery Communications**, точнее — на основе ее документальных фильмов о дикой природе. Запланирована уже целая серия проектов.

По словам представителей Discovery, материалом для первых игр послужат такие популярные на Западе фильмы, как «**Остров орангутанга**» (**Orangutan Island**) и «**Поместье суриката**» (**Meerkat Manor**). Что конкретно планируется сделать на такой основе, пока неизвестно, но на прилавки оно должно попасть к концу 2008-го.

Неизвестно, что планирует Activision, но из фильма про сурикатов получился бы неплохой стелс-экшен.

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» первой среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжает делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Тема» — первым в России СМИ для абонентов сети мобильной связи.

Рассылки доступны для всех абонентов сети «**Билайн**». На выбор есть две тематики:

- **Игромания: игры**
- **Игромания: рецензии**

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «**ИнфоБлок**».

● Продолжается перестройка в **EA**. Очередным этапом стало закрытие сразу двух отделений — британского **EA Chertsey (Burnout, Catwoman, Harry Potter)** и **EA Chicago (Def Jam, Fight Night)**. EA посчитали их бесперспективными — по словам одного из руководителей, EA Chicago не окупилась бы и к 2011 году.

СЛУХИ

Дюк с нами?

ПРИШЕСТВИЕ DUKE NUKEM FOREVER МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ СОВСЕМ СКОРО

Duke Nukem Forever от **3D Realms** уже давно считается главным долгостроем всех времен и народов. Но, возможно, и его история когда-нибудь закончится — некий сотрудник из пиар-отдела **Take-Two** сообщил журналистам, что «Дюка» можно будет встретить на одной из игровых выставок в следующем году, а ближе к концу 2008-го он доберется и до прилавков.

Конкретные даты названы не были, но, по словам все того же пиарщика, 3D Realms как раз заканчивают приведение игры в соответствие с современными стандартами качества (в который уже раз).

Скриншот семилетней давности, один из немногих приветов от Дюка. Сейчас, надо полагать, игра смотрится совсем по-другому.

Кстати, у самой Take-Two дела идут все лучше. Новый руководитель компании **Штраус Зелник** (**Strauss Zelnick**), опроверг безостановочно циркулирующие слухи о продаже компании. Ситуация у Take-Two, по мнению аналитиков **NPD Group**, довольно двусмысленная — с одной стороны, дела у нее не так плохи, с другой — и не так хороши, чтобы серьезно заинтересовать покупателей. Все зависит от того, как пойдет **GTA 4**.

СКАНДАЛЫ

Guitar Hero 3: Legends of Rock — скоро на эту сцену, фигурально выражаясь, предстоит выйти Мастер Чифу.

Ветераны гитары против «ГЕРОИ ГИТАРЫ»

АМЕРИКАНСКАЯ РОК-ГРУППА ПОДАЛА ИСК ПРОТИВ АВТОРОВ GUITAR HERO

На **Activision**, а заодно и на **RedOctane** с **Harmonix**, подали в суд из-за игры **Guitar Hero Encore: Rocks the 80s** для PS2. Группе **The Romantics** не понравилось, как в нем звучит их песня What I Like About You. Формально в игре должна быть кавер-версия их трека, однако, по словам самих музыкантов, разработчики *«имитировали наш звук, над которым мы работали с 1979 года»*. Из-за этого, по мнению рокеров, у людей складывается впечатление, что песню исполняет сама группа.

Больше всего The Romantics почему-то возмутил тот факт, что фанаты могут подумать, будто коллектив занимается продвижением проекта. Хотя, если верить чартам, все происходит наоборот — вслед за выходом **Guitar Hero 3** резко подскочила популярность групп, представленных в игре.

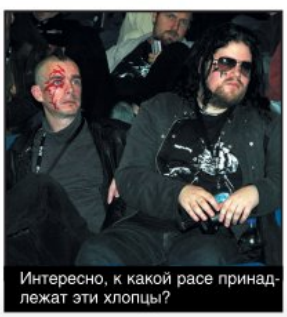
Тем временем, пока суд да дело, Activision объявила о намерении добавить в Guitar Hero 3 ремикс на музыкальную тему из саундтрека трилогии **Halo**. Дополнение будет бесплатным и предназначено лишь для версии под Xbox 360.

СОБЫТИЯ

Высадка в Исландии

Представитель CCP Games указывает на сверхновую звезду Trinity во вселенной EVE.

В начале ноября прошел четвертый ежегодный фестиваль **EVE Online**, где довелось побывать и нам. **Fanfest** — это съезд, организованный для всех поклонников EVE, готовых отправиться в прекраснейшую страну Исландию ради того, чтобы лично познакомиться со своими игровыми партнерами и лично задать вопросы разработчикам из **CCP Games**. EVE Online является одной из самых заметных онлайновых игр и одной из самых быстроразвивающихся. В мире EVE насчитывается более 5000 звездных систем, и при этом он продолжает разрастаться, открывая все новые возможности и пространства для освоения.



Интересно, к какой расе принадлежат эти хлопцы?

Лет через двадцать ей предстоит возглавить альянс. Предусмотрительные родители с малых лет готовят преемников.

Такого наплыва игроков, как в этом году, не было еще ни разу. Главным событием фанфеста стала презентация аддона **Trinity**, который в несколько раз улучшает графику игры. Ну а закончились три дня временного перемирия в космической вселенной большой вечеринкой.

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель, разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Начало 2008 года	A Vampyre Story	Autumn Moon Entertainment/Autumn Moon Entertainment	Бывший двумерный, а ныне псевдотрехмерный квест про очаровательную вампиршу.	75%
Начало 2008 года	Belief & Betrayal	Lighthouse Interactive/Artematica Entertainment	Квест о том, как журналист расследует смерть своего отца и раскрывает какую-то древнюю тайну.	70%
Начало 2008 года	Building & Co	Elektrogames/Creative Patterns и Palludio Games	Постройка города от и до: от проектирования до дизайна помещений.	70%
Начало 2008 года	Dracula: Origin	Focus Home Interactive/Frogwares Game Development Studio	Ван Хельсинг снова выходит на тропу войны против Дракулы.	70%
Начало 2008 года	Galactic Command: Echo Squad	3000AD	Очередной космосим от Дерека Смарта. На этот раз более аркадной направленности.	75%
Начало 2008 года	Gray Matter	Anaconda Games/Tonuzaba Entertainment	Квест от Джейн Дженсен — создательницы знаменитой серии Gabriel Knight.	75%
Начало 2008 года	Overclocked	Lighthouse Interactive/House of Tales	Психологический триллер, исследующий такую человеческую черту, как жестокость.	75%
Начало 2008 года	Shattered Suns	Clear Crown Studios	Трехмерная космическая стратегия в стиле Homeworld.	75%
Начало 2008 года	The Chronicles of Spellborn	Khaeon Games	MMORPG на движке Unreal. Правда, не на третьем.	75%
Начало 2008 года	The Secret Files 2	Deep Silver/Fusionsphere Systems	Продолжение Secret Files: Tunguska со старыми героями и прежней концепцией.	70%
Начало 2008 года	The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts/EA Redwood Shores	Истории симсов на необитаемом острове.	75%
15 января 2008 года	FlatOut: Head On	Empire Interactive/Bugbear Entertainment	Тотальная переделка FlatOut 2. Некстген-графика, 11 соперников вместо 8 и разрушаемость всего и вся = море веселья.	80%
22 января 2008 года	Pirates of the Burning Sea	Flying Lab Software/Flying Lab Software и «Акелла»	Морская MMORPG, известная в России как «Корсары онлайн».	75%
25 января 2008 года	Assassin's Creed	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal	Это игра про… да вы и сами знаете, правда?	ХИТ
Январь 2008 года	Insecticide	Gamecock Media Group/Crackpot Entertainment и Creat Studios	Квест и экшен в одном лице про человекоподобных насекомых.	75%
Январь 2008 года	Field Ops	Freeze Interactive/Digital Reality	Игра в странном жанре RTS shooter. Сумеют ли авторы совместить несовместимое?	70%
5 февраля 2008 года	Devil May Cry 4	Capcom	Данте снова приходит на PC стараниями Capcom. Надеемся, в этот раз успешно.	80%
5 февраля 2008 года	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts/Pandemic Studios	Первая часть «GTA про наемников» до PC не добралась. Зато вторая уж точно заглянет в наши края.	80%
5 февраля 2008 года	The Club	SEGA/Bizarre Creations	Станьте участником подпольного бойцовского клуба и порвите всех на грелки.	75%
5 февраля 2008 года	The Spiderwick Chronicles	Activision Blizzard/Stormfront Studios	Игроизация одноименной книги о приключениях двух братьев и их сестренки.	70%
6 февраля 2008 года	Sins of a Solar Empire	Stardock Entertainment/Ironclad Games	Представьте, что пошаговую космическую стратегию перенесли в реальное время. Получите Sins of a Solar Empire.	80%
12 февраля 2008 года	Frontlines: Fuel of War	THQ/Kaos Studios и Demiurge Studios	Масштабный многопользовательский шутер на Unreal Engine 3.	80%
12 февраля 2008 года	The Sims 2: Hobbies	Electronic Arts/EA Redwood Shores	Аддон для The Sims 2 про увлечения писающих человечков.	75%
15 февраля 2008 года	So Blonde	Anaconda Games/Wizarbox	Натуральная блондинка, не знающая хлопот, попадает в эпоху морских пиратов. Страшно, правда?	70%
29 февраля 2008	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft Entertainment/Gearbox Software	Те же яйца, что и раньше, только в некстген-обертке. Хотя и этого будет достаточно.	80%
Февраль 2008 года	Penumbra: Black Plague	Paradox Interactive/ Frictional Games	Вторая и заключительная серия бюджетного, но о-о-очень страшного ужастика.	75%
Февраль 2008 года	The Wheelman	Midway/Midway Studios Newcastle и Tigon Studios	Криминальный автомобильный экшен с Вином Дизелем в главной роли.	75%
Февраль 2008 года	Turok	Disney Interactive Studios/Propaganda Games и Aspyr Studios	От старого «Турка» остались только динозавры. Остальное, включая главгероя, новое.	80%
4 марта 2008 года	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft Entertainment /Ubisoft Shanghai	Стратегия, где голос нужен больше, чем мышка и клавиатура.	80%
11 марта 2008 года	Left 4 Dead	Valve Software/Turtle Rock Studios	Мертвяки против живых, и все это в онлайне.	80%
11 марта 2008 года	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft/Ubisoft Montreal	Сэм теперь — враг государства номер один. Теней нет, а толпа — лучшее укрытие.	ХИТ
11 марта 2008 года	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal	«Радуга 6» возвращается в Лас-Вегас. Очевидно, чтобы отыграться.	80%
24 марта 2008 года	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts/EA Los Angeles	Аддон к C&C3 расскажет о том, как Кейн захватывал мир до и после третьей тиберриумной войны.	80%
25 марта 2008 года	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos Interactive/Funcom	Экшен про не волосатого, но брутального дядьку Конана, знакомого всем с детства.	
30 марта 2008 года	Alone in the Dark	Atari/Eden Games	Продолжение знаменитого ужастика, обещающее установить новые стандарты в жанре.	85%
Март 2008 года	Codename Panzers: Cold War	10tacle Studios/Stormregion	Стратегия. С танками. Про холодную, а не Вторую мировую войну. Но сути это не меняет.	70%
Март 2008 года	Galactic Command: Talon Elite	3000AD	И еще один космосим от Дерека Смарта. Отличий от Echo Squad, похоже, не предвидится.	75%
Весна 2008 года	Happy Tree Friends: False Alarm	SEGA/Stainless Games и Mondo Media	Зверюшки с садистскими наклонностями будут спасать друг друга.	70%
Весна 2008 года	Sacred 2: Fallen Angel	Take-Two Interactive/Ascaron Entertainment	Продолжение Sacred. Серафима снова с нами.	75%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера, премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер, ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
Alien vs. Predator: Requiem («Чужие против Хищника 2»)	25 декабря 2007/10 января 2008	Серия Aliens vs. Predator	Колин и Грег Строз/Монстры, Стивен Паскуаль, Рейко Эйлсворт, Шарика Эппс	80%
Alice	Июль 2008/—	American McGee's Alice	Маркус Ниспель/Сара Мишель Геллар	75%
Biohazard: Degeneration	2008/—	Серия Resident Evil	—/—	80%
Clock Tower	2008/—	Clock Tower	Эрик Валетте/—	70%

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Soldner-X: Himmelssturmer	Eastasiasoft/SideQuest Studios	Двумерный, представьте себе, шутер.	75%
Sudden Strike 3: Arms for Victory	Fireglow	Серьезная стратегия в лучших традициях «Противостояния».	75%
The Golden Compass	SEGA/Shiny Entertainment	Игра по фильму «Золотой компас».	70%
The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure	Got Game Entertainment/Darkling Room	Квест о современном охотнике за призраками от Джонатана Боакса — создателя Dark Fall.	75%
Universe at War: Earth Assault	SEGA/Petroglyph Games	Инопланетяне снова покушаются на Землю. А мы, стало быть, ее защищаем.	75%

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

● Стоило **Crysis** появиться на свет, как **Crytek** анонсировала новую игру. Подробностей о проекте не сообщалось, известно лишь, что ни к Crysis, ни к **Far Cry** она отношения иметь не будет, но, по словам нашего источника в киевском отделении компании, нас ждут фирменные тропические пейзажи и это снова будет шутер.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Иду на Wii

КИТАЙЦЫ СДЕЛАЛИ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ WII

Отныне **Vii** — не опечатка, а название полноправного клона приставки от **Nintendo**. Это чудо плагиаторской мысли, практически на 100% копирующее Wii (включая инновационный контроллер), уже активно продается в Китае. Качеством изготовления Vii, по слухам, не отличается, зато, говорят, может похвастаться полной совместимостью с «большим братом» из Японии.

Цена, само собой, тоже в несколько раз ниже, чем у Wii.

Китайцы уже наловчились клонировать известные марки машин — а теперь решили порадовать мир вот таким вот Chintendo.

Юристы Nintendo пока что пребывают в шоковом состоянии; что создатели Марио намерены предпринять, пока неизвестно.

АНОНСЫ

Юбилей имени Тома Клэнси

UBISOFT ОТМЕТИТ ДЕСЯТИЛЕТИЕ СЕРИИ RAINBOW SIX НОВОЙ ИГРОЙ

Ubisoft официально подтвердила, что ее монреальская студия работает над **Rainbow Six: Vegas 2**. Возвращение в один из самых веселых городов Америки ознаменуется новым нашествием террористов, а также «*переработанным интенсивным синглом*».

Судя по первому скриншоту, новую партию покорителей Лас-Вегаса в первую очередь интересуют питейные заведения...

Если верить Ubisoft, игрокам предстоит посетить практически все достопримечательности Лас-Вегаса и освоить «*новые тактические приемы*». Игра выйдет в следующем году на PC и консолях. 2008 год, кстати, станет юбилейным — серии Rainbow Six исполнится 10 лет.

СЛУХИ

Где вы, МИСТЕР ЛАФФЕР?

ЗНАМЕНИТАЯ СЕРИЯ LEISURE SUIT LARRY МОЖЕТ ВЕРНУТЬСЯ

Знаменитая квестовая серия **Leisure Suit Larry** после долгого перерыва может обзавестись очередным продолжением. Разговоры об этом начались после того, как комик **Арти Ланг** (**Artie Lange**) заявил в одной радиопередаче, что как раз закончил озвучивать персонажа по имени Большой Эл для новой серии Leisure Suit Larry.

Подтверждения или опровержения пока не поступало — ни от **Sierra Entertainment**, владельцев прав на Ларри, ни от его «отца» **Эла Лоу** (**Al Lowe**). Последняя часть серии, **Magna Cum Laude**, вышла в 2004 году и понравилась не всем.

Создатель легендарной серии про Ларри официально отошел от дел — он занимается юмористический сайтом и играет в джазовом ансамбле.

ACTION / NAVAL / RPG

Акелла

Город Потерянных Кораблей

Корсары

из серии «Возвращение Легенды»

ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЯ!

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL innovation with style

TURBOBOOK MSI GX600

СИСТЕМНАЯ ПЛАТА MSI P35 DIAMOND

MSI RX2600 XT

Game with MSI!

Seanard.Ru

РЕКЛАМА

НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?

ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:

WWW.PLAYHARD.RU WWW.MICROSTAR.RU WWW.AKELLA.RU

NOUT@AKELLA.COM

www.akella.com

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Союз

ХитZona М.видео Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Акелла

● **Electronic Arts** «скандально» отличилась на ниве пиара: реклама **Need for Speed: ProStreet** появилась на страницах эротического портала **Page3.com**, принадлежащего британскому таблоиду **The Sun**. Снимок представлял собой модель топлесс на фоне автомобиля Ferrari. После того, как поднялся шум, EA предпочла быстро ликвидировать рекламу и извиниться.

СЛУХИ

Да не судимы будете

ПО СЛУХАМ, РЕДАКТОР GAMESPOT БЫЛ УВОЛЕН ЗА СЛИШКОМ НИЗКУЮ ОЦЕНКУ KANE & LYNCH

Буквально за несколько дней до сдачи этого номера по интернету прошла новость о том, что один из редакторов крупнейшего игрового портала **GameSpot Джеф Герстман** (**Jeff Gerstmann**) был уволен за низкую оценку (6 баллов) экшену **Kane & Lynch: Dead Man**. Якобы **Eidos**, недовольная столь низким рейтингом, пригрозила отменить долгосрочный рекламный контракт на сотни тысяч долларов.

Мнения по этому вопросу разделились. Кто-то вспомнил, что это уже не первый раз, когда вокруг оценок Герстмана поднимается шум — немало споров вызывали его рецензии на **Tony Hawk's Pro Skater 3** (10 баллов) для PS2 и **The Legend of Zelda: Twilight Princess** для Wii (8,8 баллов). Многие посчитали шестибалльный рейтинг для Kane & Lynch слишком низким.

Позже один из сотрудников GameSpot, пожелавший остаться неизвестным, сообщил, что Eidos не понравилась не сама оценка, а то, в какой манере она была подана (в рецензии акцентировалось внимание на «персонажах, которые просто не могут понравиться» и обилии мата). Сам Герстман, равно как и Eidos, комментариев не дает. В нашей с ним переписке он сообщил, что пока просто не может раскрывать подробности этой истории.

По последней версии, Eidos низко оценила работу редактора, низко оценившего работу Eidos. Результат для него оказался плачевным.

ПОДРОБНОСТИ

«Уличная» часть GRID в основном приходится на США, но и по нескольким европейским городам мы тоже сможем прокатиться.

Как игру ВЫ НАЗОВЕТЕ...

CODEMASTERS И EIDOS РАСКРЫВАЮТ ИМЕНА НОВЫХ ИГР

Codemasters и **Eidos** поделились подробностями о своих проектах. Первые рассказали о давно ожидаемом поклонниками гоночных симуляторов наследнике серий **TOCA Touring Car** и **TOCA Race Driver**. Игра ранее была известна как **Race Driver One**, теперь же будет именоваться коротко и ясно — **GRID**.

Новое творение Codemasters объединит сразу несколько гоночных направлений — скажем, в Европе нам предстоит соревноваться в кольцевых гонках по знаменитым трассам, в Америке маршруты будут пролегать уже по городским улицам, а Япония и вовсе предложит нелегальный стритрейсинг со всеми положенными атрибутами. При этом мир будет жить своей жизнью и гонки будут проводиться независимо от игрока. GRID выйдет на PC, Xbox 360 и PS3 в середине следующего года.

Eidos же раскрыла имя новой игры из бесконечного сериала **Tomb Raider** — разработчики зарегистрировали как товарный знак имя **Tomb Raider Underworld**, особо указав, что резервируют его как для игр на дисках, так и для продаваемых через интернет.

СКАНДАЛЫ

Томпсон: GAME OVER

СКАНДАЛЬНОГО ЮРИСТА ГРОЗЯТ ЛИШИТЬ АДВОКАТСКОЙ ЛИЦЕНЗИИ

Знаменитый противник игр, адвокат и просто скандалист **Джек Томпсон** (**Jack Thompson**) находится в шаге от того, чтобы принять терновый венец за свою борьбу. В коллегии адвокатов штата Флорида начались слушания о дисциплинарных взысканиях для не в меру активного юриста — Джека обвиняют в неоднократных нарушениях профессиональной этики.

Томпсону за его поведение уже запретили заниматься адвокатской деятельностью в Алабаме, где он защищал интересы родственников троих полицейских, убитых 18-летним геймером (в числе ответчиков были **Take-Two** и **Sony Computer Entertainment America**). Однако на сей раз наш герой может и вовсе лишиться статуса адвоката. Сам он, понятно, без боя не сдастся — и уже засыпал суд встречными исками, вписав в число обвиняемых **Entertainment Consumers Association**, блог **GamePolitics.com** и саму флоридскую коллегию адвокатов в полном составе. Однако на все его прошения судья ответил отказом.

Кстати, недавно Томпсон (видимо, пока есть такая возможность) подал в суд на **Microsoft** и торговую сеть **Best Buy**, заявив, что те злонамеренно продают Halo 3 лицам моложе 17 лет.

Если уйдет Томпсон, то кто будет рекламировать GTA своими рассказами о том, сколько там интересного?

ИНТЕРЕСНОСТИ

ИГРАЙТЕ на здоровье

УЧЕНЫЕ ВСЕРЬЕЗ ОЗАБОТИЛИСЬ ВЫВЕДЕНИЕМ «ЛЕЧЕБНЫХ» ИГР

Благотворительный фонд **Robert Wood Johnson Foundation**, изучающий вопросы здравоохранения американцев, решил выяснить, какую пользу медицине способны принести игры. Чтобы найти им полезное применение, Фонд собирается наладить сотрудничество с крупнейшими разработчиками, а также спонсировать создание «лечебных» игр. Что у них получится, пока неизвестно, но заявленный бюджет в $8,25 млн внушает уважение.

Представителям фонда стоит обратить свое внимание на повторное исследование ученых Суинбернского технологического университета (расположенного в Мельбурне), подтвердившее предыдущий опыт: жестокие игры, как ни странно, благотворно влияют на страдающих от гиперактивности детей, помогая им успокоиться. Да и вообще, никакого отрицательного эффекта на неокрепшую психику они не оказывают.

Австралийские врачи утверждают, что жестокие игры (вроде Condemned 2) успокаивающе воздействует на психику гиперактивных детей. Так что кушай, собачка, кушай.

● Создатели **Commandos** из **Pyro Studios** займутся проектом на основе анимационного фильма **Planet 51**. Сценарий, на основе которого будут сделаны и лента, и игра, пишет **Джо Стиллман (Joe Stillman)**, работавший над «**Шрэком**», это будет история о том, как инопланетяне приняли космонавта с Земли за кровожадного захватчика.

АНОНСЫ

Alone in the Dark №7342

VIPERANTE ГОТОВИТ КВЕСТ CORROSION: COLD WINTER WAITING

Студия **Viperante** намерена порадовать мировую общественность очередным мистико-фантастическим квестом с длинным названием **Corrosion: Cold Winter Waiting**. Нам предстоит влезть в шкуру шерифа небольшого городка Дикон-Оакс, который, начав с расследования рядового ДТП, обнаружил сначала таинственный особняк, а потом еще более таинственный подземный комплекс под ним.

Приключения бравого полицейского будут представлять собой классическое слайд-шоу.

Система полетела. Самый на данный момент пугающий кадр из Corrosion: Cold Winter Waiting.

Также среди достоинств значатся превосходный сюжет с обилием интриг, глубокая атмосфера и качественный саундтрек.

ИНТЕРЕСНОСТИ

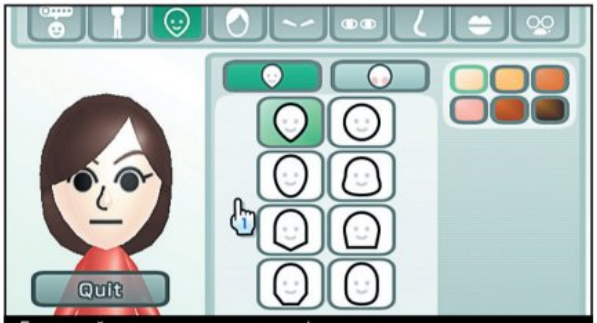
Mii-компромат

МУЖЧИНА УЗНАЛ ОБ ИЗМЕНЕ ЖЕНЫ БЛАГОДАРЯ WII

Новость из разряда курьезов. Один американский солдат, вернувшийся домой, уличил жену в супружеской измене благодаря консоли. В роли доносчика выступила Wii, точнее — ее система профилей.

Как известно, в Wii можно создать своего виртуального персонажа, для которого приставка будет вести подробную статистику — от установленных рекордов до точного времени запуска той или иной игры.

Герой нашего рассказа, вернувшись после года службы в армии, с удивлением обнаружил в списке игроков постороннего мужчину. Причем зачастую тот садился играть поздно ночью. Сопоставив факты, он подал на развод.



Героя этой истории шокировал тот факт, что кто-то приходил к его жене поздно ночью и играл в Wii Sports.

Работа над ошибками

● В декабрьском номере «Игромании» за этот год на стр. 141 было дважды указана игра «**Звездные волки 2**».

● В ноябрьском номере на стр. 150 (рубрика «Цифровая жизнь») мы ошиблись при указании цены на камеру **Canon HG1**. На самом деле она стоит не 12 тыс., а 48 тыс. руб.

Акелла

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

РЕКЛАМА

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

Особенности игры:

Исторический детектив в антураже третьего рейха
Фотореалистичная графика
Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
Захватывающий псевдореалистический сценарий
Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

http://hitlercaput.akella.com

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение".
СОЮЗ ХИТ ZONA М.видео Настроение! Акелла

● Американо-белорусская компания **Wargaming.net (Massive Assault, «Обитаемый остров: Послесловие»)** и минская **Arise («Не время для драконов», «Койоты»)** объединились в одну студию. Главная цель слияния — «укрепление позиций обеих фирм за счет взаимного обогащения опытом».

ИНТЕРЕСНОСТИ

Звездная профессия

ЯПОНСКИЙ ВОДОПРОВОДЧИК ОКАЗАЛСЯ ПОПУЛЯРНЕЕ КАНАДСКОГО ПРЕМЬЕРА И ПЭРИС ХИЛТОН

Выпуская на свет **Super Mario Galaxy** для Wii, **Nintendo** решила сопроводить его исследованием на тему, насколько глубоко проник образ усатого водопроводчика в массы. Результаты определенно дают японцам повод для гордости — к примеру, в Канаде Марио оказался более узнаваем, чем премьер-министр страны **Стивен Харпер** (**Stephen Harper**). Политик проиграл знаменитому герою даже у себя на родине, в городе Калгари — 47% против 41%.

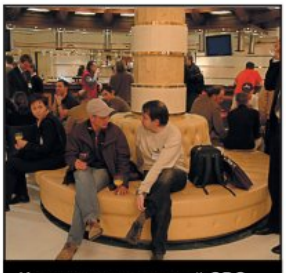
Впрочем, многие верно заметили, что в Канаде есть и более серьезные конкуренты — к примеру, хоккеист **Уэйн Гретцки**, тоже превосходящий местные власти в плане популярности. А вот в Европе Марио и вправду обошел немало селебрити, набрав 69% «узнаваемости». Для сравнения — **Пэрис Хилтон** получила лишь 53%, а **Джастин Тимберлейк** — 51%.

СКАНДАЛЫ

Что в имени ТЕБЕ МОЕМ

CMP GAME GROUP НЕ ДАВАЛА РАЗРЕШЕНИЯ НА ПРОВЕДЕНИЕ GDC RUSSIA

Курьезный случай приключился с индустриальной конференцией **Game Developers Conference Russia**, проводимой компанией **Gameland** уже второй год подряд. Перед самым открытием выставки **CMP Game Group**, которой принадлежат права на сам бренд GDC, объявила, что мероприятие проводится самовольно и они никакого разрешения на это не давали.



Кадры с прошлогодней GDC Russia. В этом году конференция вынуждено сменила название, ничуть не потеряв в аббревиатуре.

Напомним, Game Developers Conference — это съезд разработчиков и издателей, которые собираются, чтобы поделиться опытом и обсудить различные вопросы. «Центральная» GDC проходит в Калифорнии, а с недавних пор стали возникать и ее региональные версии — такие как GDC Russia.

В этом году **Джамиль Моледина** (**Jamil Moledina**), исполнительный директор GDC, заявил, что организаторы русской конференции из Gameland не продлили с ними контракт, а значит, их мероприятие не имеет никакого права называться Game Developers Conference. Выход был найден быстро: конференция превратилась в абсолютно самостоятельное мероприятие с другим названием — **Gameland Developers Conference Russia**.

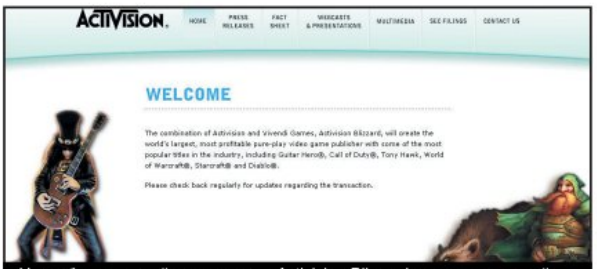
ИНДУСТРИЯ

ACTIVISION Blizzard

КРУПНЕЙШАЯ СДЕЛКА В ИСТОРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Издательство **Activision** и игровое подразделение французского конгломерата **Vivendi** (куда входит и великомогучая **Blizzard**) объявили о том, что отныне считаются единым целым, имя которому — только не падайте! — **Activision Blizzard**. Итогом рекордной для игровой индустрии $18,9-миллиардной сделки стало то, что Vivendi Games теперь является младшим партнером Activision, имея при этом 52% новообразованного предприятия (да, вот так все странно). Возглавит Activision Blizzard нынешний президент и CEO Activision **Роберт Котик**.

Blizzard при этом сохранит прежнюю автономию. В текущем году суммарная прибыль союзников должна составить $3,8 млрд — примерно столько же или даже чуть меньше, чем у другого гиганта — **Electronic Arts**.



Новообразованный конгломерат Activision Blizzard сводит под одной крышей самые полярные игры. Guitar Hero и World of Warcraft, например.

● Всего через несколько дней после новости о слиянии Activision и Vivendi исполнительный директор Take-Two поделился своим видением будущего игровой индустрии. По его мнению, в дальнейшем нас ждет еще больше слияний и поглощений — игры-то становятся все дороже.

● По всей вероятности, следующая часть **Tomb Raider** будет носить подзаголовок **Underworld**. Об этом говорит то, что **Eidos** недавно зарегистрировала соответствующий товарный знак — **Tomb Raider: Underworld**.

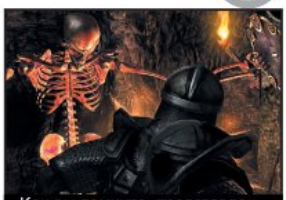
АНОНСЫ

Лишнего НЕ БУДЕТ

TWO WORLDS ОБЗАВЕДЕТСЯ АДДОНОМ ПРО ЭЛЬФОВ

Польская RPG **Two Worlds** получит первое дополнение — об этом сообщили ее авторы из **Reality Pump**. Аддон под названием **The Temptation** должен выйти весной-летом следующего года; о сюжете пока известно лишь то, что действие игры развернется через несколько лет после событий оригинала и на этот раз в центре внимания окажутся эльфы.

Список изменений стандартен. У персонажей появятся дополнительные умения (даже такая редкая способность, как возможность отбивать удар щитом!), на игровые просторы выползут новые монстры (особенную гордость у разработчиков почему-то вызывают крылатые демоны и огромные пауки). Кроме того, часть этих просторов предстанет в новом виде, а населяющие их персонажи получат переработанный AI.



Как вы помните, представленная на картинке Two Worlds запомнилась прежде всего своей стопроцентной стандартностью. Аддон, судя по всему, останется верен принципу.

ИНТЕРЕСНОСТИ

«Бычка»

НАГРАДИЛИ БОТАНЫ

BULLY НАГРАДИЛИ ЗА ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ

Rockstar и **Take-Two Interactive** отличились на литературном поприще. Их симулятор школьного хулигана **Bully** стал лауреатом премии гильдии сценаристов Великобритании **Writer's Guild of Great Britain Awards 2007** в номинации «Лучший сценарий видеоигры». Сюжет Bully вышел из-под пера **Джейкоба Крэрапа** (**Jacob Krarup**) и **Дэна Хаузера** (**Dan Houser**).

Что интересно, параллельно на награду претендовал другой проект Rockstar — **Grand Theft Auto: Vice City Stories**, над ним также потрудился Дэн Хаузер, но уже в соавторстве с **Дэвидом Блэндом** (**David Bland**). Еще одним кандидатом на успех был квест **Broken Sword: The Angel of Death**.

Героям Broken Sword награды не досталось. Зато про них уже обещали снять целую серию фильмов.

Переезд

«БОЛЬШОГО ПАПОЧКИ»

СОЗДАТЕЛИ BIOSHOCK ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ДРУГУЮ СТУДИЮ

Не успел выйти **BioShock**, как уже начались разговоры о сиквеле. В том, что он будет, сомневаться не приходится. Но, по слухам, продолжением займутся не создатели оригинала **2K Boston** и **2K Australia**, а недавно открытая студия **2K Marin**. Вывешенная на сайте **Gamasutra** вакансия (впоследствии измененная) гласила: «*Создатели популярной игры BioShock переезжают в новую студию и ищут ведущего аниматора*».

СЛУХИ

По сообщению блога **Surfer Girl Reviews Star Wars**, произошла это перестановка отнюдь не от хорошей жизни — якобы большая часть команды BioShock устала работать с руководителем 2K Boston **Кеном Левайном** (**Ken Levine**) и пожелала отправиться в новую студию. Также блог сообщил, что некий **Project X**, над которым сейчас работают в Бостоне, — это новый проект во вселенной **X-COM**.

АНОНСЫ

С возвращением

DEUS EX 3 ОФИЦИАЛЬНО ОБЪЯВЛЕН

Издательство **Eidos** официально подтвердило, что работает над продолжением серии **Deus Ex**. Третью часть делает канадское отделение, правда, никаких подробностей пока не известно — ни даты выхода, ни целевых платформ Eidos не сообщала. Зато есть тизер, который можно увидеть на официальном сайте студии (**eidosmontreal.com**). Он демонстрирует нечто, больше всего напоминающее зародыш кибер-младенца, затем появляется надпись: «*То, что мы есть, — это лишь начало того, чем мы можем стать*».

Руководит работой над Deus Ex 3 и студией вообще **Стефан Даст** (**Stephane D'Astous**), бывший топ-менеджер **Ubisoft**. Он уже успел заявить, что у Монреаля есть все шансы стать игровой столицей мира: по его словам, здесь много молодых талантов, а местные власти всячески помогают разработчикам.

На сайте Eidos написано, что первые два проекта монреальской студии станут воскрешением к жизни двух культовых игр. Первый — продолжение Deus Ex, а какой второй?

ИНТЕРЕСНОСТИ

С песней ПО ЖИЗНИ

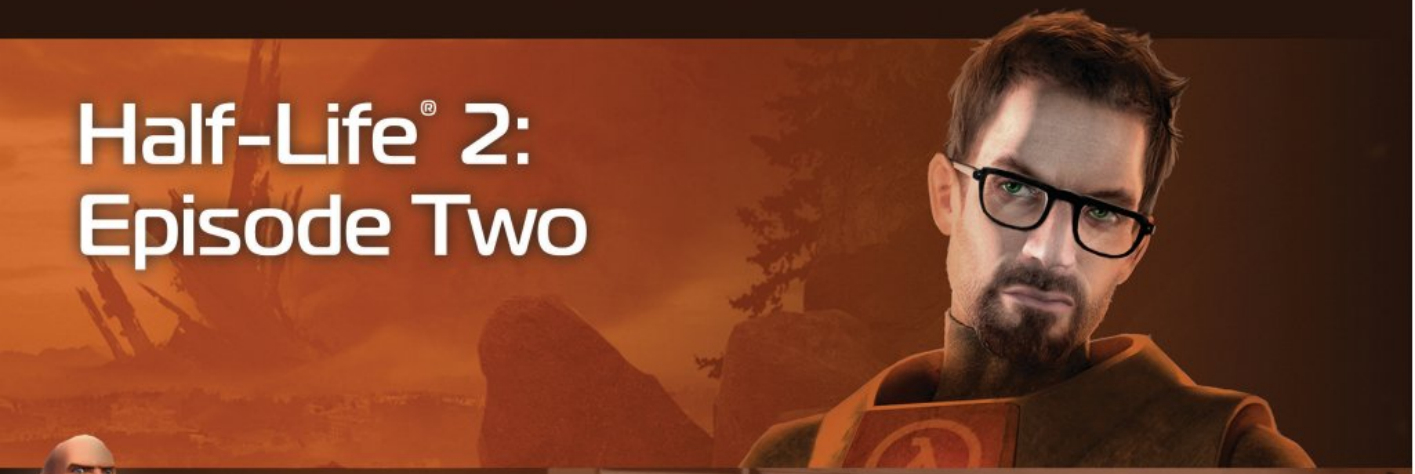
GUITAR HERO 3 ВОЗРОЖДАЕТ ЛЮБОВЬ К МУЗЫКЕ

Пока **Halo 3** помогает привлекать американских подростков в лоно церкви (подробнее об этом см. в предыдущем номере), **Guitar Hero 3** прививает современной молодежи любовь к музыке. В первую очередь, естественно, к гитарам — стоило проекту **Activision** увидеть свет, как резко выросло число людей, желающих овладеть настоящим инструментом.

По мнению преподавателей музыки, в качестве первого тренажера вполне подойдет сам пластиковый контроллер от Guitar Hero. **Дэн Эмери** (**Dan Emery**), владелец нью-йоркской гитарной школы, объяснил: «*Конечно, Guitar Hero не научит вас приемам игры на настоящей гитаре, но поможет выработать чувство ритма и контакт с музыкой, а это жизненно необходимые для музыканта вещи*».

Дэн Эмери: «Кто знает, может, через десять лет мы скажем, что путь новых Клэптонов и Хендриксов начинался с пластикового контроллера».

Подобный оптимизм разделяют не все. Коллега Эмери **Дэвид Хилтон** (**David Hilton**) из Сан-Диего считает, что популярность Guitar Hero 3 никак не скажется на популярности музыки. Да, признает он, у людей возникает желание освоить настоящую гитару, но как только они понимают, что освоить шесть струн куда сложнее, чем четыре кнопки, это желание немедленно пропадает.



The Orange Box®

› Пять игр. Один комплект.

16+ www.pegi.info

XBOX 360™ LIVE

PLAYSTATION 3

▸ Самое полное собрание Half Life 2, включая Episode 1 и Episode 2.

▸ Team Fortress 2: одна из самых ожидаемых коллективных игр года.

▸ Portal: Невероятный сплав головоломки, боевика и приключенческой игры.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

www.whatistheorangebox.com

© 2007 Valve Corporation. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Lambda logo, Team Fortress and Portal are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countires. EA and the EA logo are trademarks or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. INTERNET CONNECTION required for online play. Online play may not be available on all platforms. See product packs for details. Copyright 2007. Advanced Micro Devices, Inc., ATI, the ATI logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Release date subject to change without notice.

ATI Radeon GRAPHICS

VALVE

EA

dvd mania

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА **DVD**

Советы и предложения по поводу наполнения DVD пишите по адресу DVDMANIA@IGROMANIA.RU

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

Всем привет!

Как мы уже писали в прошлом номере, не за горами тот день, когда наш всегалактический журнал начнет выходить в комплекте с тремя двухслойными DVD. А это значит, что нам все еще ОЧЕНЬ интересно ваше мнение по этому поводу. Какими разделами стоит занять третий диск, стоит ли превращать его в новую «Видеоманию» или же лучше посвятить ценные гигабайты всем демоверсиям месяца — все ваши соображения по этим и другим вопросам мы круглосуточно ждем по адресу ***dvd@igromania.ru***, а также в соответствующей теме на форуме нашего сайта.

О текущих делах. В этом месяце случилось практически невероятное: буквально в самый последний момент мы договорились о размещении на нашем DVD триал-версии **EVE Online** — одной из самых популярных MMORPG наших дней. Эта версия будет прекрасно работать в течение двух недель после установки и потребует только регистрацию на официальном сайте и (разумеется) подключение к интернету. Даже если вы никогда не слышали про EVE или вдруг не планируете играть после истечения триального срока, то как минимум установить и попробовать просто обязаны: эта игра, мягко говоря, не похожа на все то, что сегодня творится в игровом онлайне.

Что же до остального содержания диска, то сегодня вас ждет немало других интересных вещей. Так, в прошедшем месяце наши умельцы из переводческой артели Format C: закончили полную локализацию **Infiltration** — одной из лучших сюжетных модификаций для **Half-Life 2**. Если вы уже давно прошли **Episode Two**, но вам хочется «еще немножко «Халф-Лайфа», этот мод — как раз то, что вы искали. Кроме того, вас ждут отличные подборки для двадцати с лишним игр: модификация «**Корсары 3: Ветер свободы**», которая практически полностью изменяет игру и добавляет в нее новые квесты и сюжеты; дополнение **Diablo 2: Zy-El**, которое заставит еще раз вернуться к классике ролевых игр, а также сотни других модификаций, модулей, наборов и патчей, продлевающих интерес к самым любимым играм. Так что приятного вам изучения диска — и не забывайте писать письма!

Редакция DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игрострой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона: Темы DVD, Для стратегий, Для боевиков, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Общая координация: **Александр Кузьменко**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Игорь Сердюков, Андрей Кожевников.**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Макаренков**, **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in игромания

сделано в игромании

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью откроете для себя много нового.

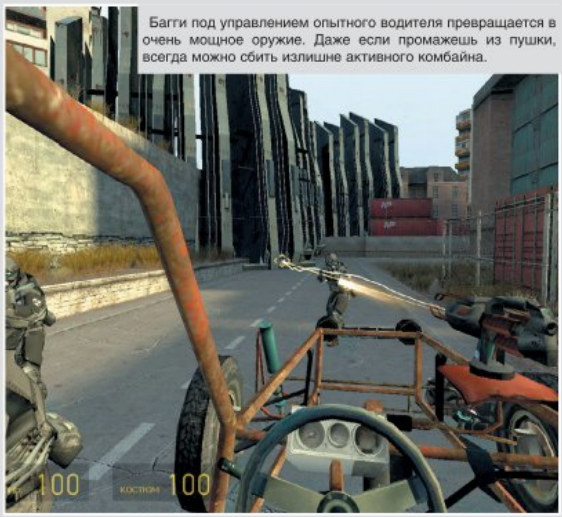
Half-Life 2: Вторжение

Авторы: Envisioned Games * **Оригинальное название**: Infiltration * **Сложность**: средняя * **Время прохождения**: 3-4 часа * **Сражений**: много * **Общения с NPC**: средне * **Особенности**: альтернативное развитие сюжета игры * **Общая оценка мода**: 8,5/10

Сюжет мода **«Вторжение»** для Half-Life 2 развивается по принципу «а что было бы, если...» Что было, если подавляющее большинство людей из Сити-10 оказалось бы под контролем комбайнов, а те, кто сумел спастись, были бы обречены на вымирание от радиации? А случилось бы много интересного.

Людям пришлось выбирать — скрываться в подвалах и медленно погибать от лучевой болезни или отправиться в один из пунктов Альянса, где им в мозг вживляют нейрочип, через который комбайны могут их полностью контролировать. Функционирование «чипованых» людей требует изрядного количества энергии, для этого Альянс построил рядом с городом несколько ядерных реакторов, которые выбрасывают в атмосферу радиоактивные изотопы.

Сопротивлению в этой ситуации приходится туго: вчерашние друзья и родные превратились в хитроумное оружие в руках комбайнов. В любой момент можно ждать предательского выстрела в спину. Никогда заранее не знаешь, кто верный друг, а кто засланный казачок.



Багги под управлением опытного водителя превращается в очень мощное оружие. Даже если промажешь из пушки, всегда можно сбить излишне активного комбайна.

Выкурить войска Альянса, засевшие за баррикадами, порой бывает очень не просто.

Но, как всегда, Гордон Фримен стоит на страже человеческой эволюции. Чтобы род людской не прервался столь бессмысленным образом, ему предстоит как следует поработать своей монтировкой, а там, где монтировка бессильна, воспользоваться и более серьезным оружием.

Сюжет закручен в лихую спираль, нашлось место и жестоким перестрелкам на улицах города, и лихим покатушкам на багги, и скоростному заплыву на катере с отстрелом преследующих посудину вертолетов.

Практически в самом начале игры выясняется, что Аликс захватили комбайны и упрятали в подвалах цитадели. Участники сопротивления уже несколько раз пытались вызволить девушку из заточения, но их попытки не увенчались успехом. Дело осложняется еще и тем, что отец Аликс, Элай Вэнс, тоже попал в руки Альянса. Пока Гордон спасает Вэнса, комбайны решают окончательно расправиться с человечеством и врубают реакторы на полную мощность, над городом буквально на глазах начинает расти огромное радиоактивное облако.

Так и подмывает рассказать об остальных сюжетных поворотах и перипетиях, в которых окажется главный герой, но делать этого ни в коем случае нельзя — иначе играть будет уже не так интересно.

Создателям мода удалось сделать из разноплановых уровней абсолютно целостную, законченную картину. Одна миссия плавно перетекает в другую, между всеми уровнями сделаны красочные ролики на движке, а иногда нам демонстрируют стилизованные комиксы в духе **Max Payne**. Периодически ловишь себя на мысли, что не в игру играешь, а смотришь увлекательное кино.

На многих форумах пишут, что дизайн локаций «Вторжения» гениален. На самом деле это не совсем так. Хватает уровней, сделанных топорно, вот только видно это лишь при загрузке карты в редактор. Во время игры же на не самых удачных локациях нас заставляют вести столь ожесточенные перестрелки, что времени на созерцание архитектуры просто не остается. А вот музыка действительно гениальна. Во время штурмов звучит быстрый спид-металл, во время осад — тяжелый эмбиент.

Интересные факты

■ При создании мода авторы стремились воссоздать атмосферу первой части игры. Перестрелок во «Вторжении», конечно, хватает, но есть и размеренные, спокойные уровни, где победа в большей степени зависит от тактики, а не от лобового напора.

■ В моде есть один неприятный баг. Иногда после завершения анимационной вставки на движке игры, когда управление должно вернуться к игроку, этого не происходит. Фримен подвисает на уровне, словно статуя. Поэтому почаще сохраняйтесь.

■ На ранних этапах разработки девелоперы планировали добавить в мод новое оружие — модифицированный арбалет. Но в итоге отказались от этой идеи. Мод и так долго разрабатывался.

■ Сразу после релиза мод получил очень низкую оценку на тематических сайтах и форумах за ужасающее количество багов. Авторы в ответ выпустили целую серию патчей, после чего мод забрался на вершины чартов.

■ Удивительно, но факт: команда Envisioned Games состоит всего из трех человек: **Кристиана Гамма** (ему 19 лет, живет в Германии; руководил разработкой проекта, создавал карты, рисовал комиксы для игры и писал сценарий), **Себастьяна Шэфера** (тоже из Германии, тоже 19 лет, маппер), **Гарри Мортона** (Великобритания, 21 год; трудился над звуком и спецэффектами).

Игровая зона

● МОДИФИКАЦИИ ● КАМПАНИИ ● КАРТЫ ● СКИНЫ
● МОДЕЛИ ● ПРОГРАММЫ ● СЦЕНАРИИ
… И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

1. Call of Duty 2

Что: 2 модификации, 6 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Карта Mogadishu

Модификации:

● **Modders Hell: The Lost Massacre** — модификация, добавляющая новые кровавые эффекты, крики при ранении и смерти, делающая взрывы более мощными и позволяющая таскать до 10 гранат одновременно.

● **CoD2 Background** — новое меню с немецким танком и музыкой из сериала «Братья по оружию».

Отборные карты:
- **Mogadishu**
- **Farao Eye**
- **Wuestensturm**
- **Cat & Mouse**
- **Alienscape**
- **Depot Winter**

2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 1 модификация, 8 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Карта Shai Hulud

● **C&C3: Pro Mod** — модификация, коренным образом изменяющая баланс игры и делающая его более разнообразным. Теперь вы не сможете победить, просто наклепав армию из 50 танков и отправив ее в противоположный угол карты. У всех юнитов появились действительно ощутимые сильные и слабые стороны, которые непременно придется учитывать.

Новые карты:
- **Sandstorm**
- **Shai Hulud**
- **San Francisco Red Zone**
- **Von Bings Pain Harbor**
- **Von Bings Beaten Border**
- **Nightmare**
- **Red Zone Boarder**
- **Chrack of Dawn**

3. Company of Heroes

Что: 8 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Карта Main Railway Line

Отборные карты:
- **Ben 2 Collines**
- **Deadlake**
- **Main Railway Line**
- **Operation Baytown**
- **Port Battle**
- **Rural Streams**
- **Tank Madness**
- **Wahlhausen**

4. Counter-Strike

Что: 7 карт, 5 моделей оружия, 3 набора моделей игроков
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Карта de_realmania

Карты:
- **cs_52ethylism**
- **cs_52hours12**
- **cs_52ponyhof**
- **de_52ponyflavor**
- **de_aavikko**
- **de_realmania**
- **de_timwork-s**

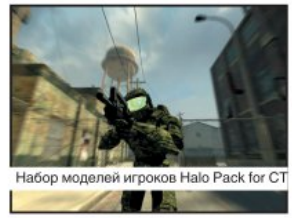
Модели оружия:
- **BRK 3000**
- **GALiL**
- **Reorigined M3**
- **Evil Warblade**
- **Darth Maul**

Наборы моделей игроков:
- **Iraq Insurgent**
- **Tactical 1337**
- **Brazilian Federal Police pack**

5. Counter-Strike: Source

Что: 6 карт, 5 моделей оружия, 2 набора моделей игроков, 1 модель рук
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Карты:
- **1on1_mac10**
- **awp_guiseppe**
- **de_second_strike**
- **de_thealleyway_beta**
- **fy_craptacular_by_shnauz**
- **ka_an_dust**


Набор моделей игроков Halo Pack for CT

Модели оружия:
- **AK47 Skin**

Tema dvd: Корсары 3: Ветер свободы

Что: модификация ● **Игра**: Корсары 3 ● **Разработчики**: команда «Ветер свободы» (http://sea-winds.ru/index.htm) ● **Что нового**: главный герой, сюжет, квесты, корабли, оружие, система обучения, система абордажа ● **Размер**: 252 Мб

● **Новый сюжет и квесты**: Главный герой — английский капитан Уильям Арчер, который на протяжении многих миссий будет охотиться за счастьем и деньгами. Помимо основной сюжетной линии, можно пройти 15 побочных квестов средней продолжительности, а также выполнять генерируемые задания — «помощь церкви» и «помощь начальнику тюрьмы».

● **Увеличенный ассортимент верфей**: Корабелы местных колоний освоили постройку восьми типов судов, ранее не плававших в Карибском море.

● **Широкий арсенал для ведения ближнего боя**: К уже существующим образцам холодного и огнестрельного оружия добавились десятки новых. Самый примечательный — мушкет. Вдобавок ушлые купцы готовы продать джентльменам удачи прочный доспех — испанскую кирасу.

● **Улучшенная система повышения уровня и характеристик**: Теперь можно получать новые уровни и способности не только выполняя задания и топя корабли. Можно раздобыть волшебные камни, повышающие умения, также на архипелаге живет странствующий учитель, который за кругленькую сумму повышает умение на один пункт. Добавлены новые способности — в частности, упущенные в оригинальной игре навыки фехтовальщика, начиная с «основной защиты» и заканчивая «профессиональным фехтовальщиком».

● **Усложненная система абордажа**: При битве на кораблях третьего и четвертого класса нужно очистить от врага не только палубу и каюту, но и трюм. Для захвата судов первого и второго классов попросят еще и канониров на пушечной палубе прикончить.

● **Переработанные острова архипелага**: На каждом острове появились подземелья и бухты.

Игровая зона: Бонусы

Карта **Vineyard** для **World in Conflict**.

Набор скинов для **Call of Duty 4: Modern Warfare**.

Модификация **Pro** для **Enemy Territory: Quake Wars**.

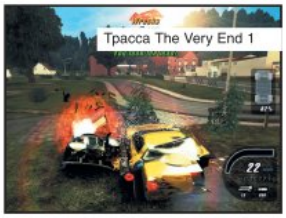
- **Camo Scout**
- **Crysis Flashlight**
- **Grenade Pack**
- **M16A4**

Наборы моделей игроков:
- **Desert Phoenix**
- **Halo Pack for CT**

Модели рук:
- **Rich Kid Fun Gloves**

6. Crashday

Что: 6 автомобилей, 5 трасс и 1 мод
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Автомобили:
- **Buggy**
- **Caravan**
- **Cobra**
- **Pepper**
- **Shelby GT350H**
- **VW Beetle RSi**

Трассы:
- **Diamon hill raceway**
- **Flatmad**
- **Planet chrashoxx**
- **Run like hell**
- **The very end 1**

Модификация:
- **Lava**

7. Day of Defeat: Source

Что: 6 скинов, 5 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Скины:
- **Saving Private Ryan 2nd Rangers**
- **Airborne Skin**
- **Reichswehr Uniform**
- **Axis Blood Beach**
- **Splash Screen**

- **Assassin X's Loading Screen Pack**

Карты:
- **hm 2Fort Map**
- **HM Battle Arena**
- **Bridge Crossing**
- **LandMines**
- **Crossroads**

8. Diablo 2

Что: 1 редактор, 1 плагин, 6 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для RPG»

Редакторы:
- **Jamella's Hero Editor** — удобный и функциональный редактор для изменения параметров персонажа.

Плагины:
- **Desert Caves** — заменяет стандартные пещеры в первом акте на пещеры, покрытые песком.

Модификации:
- **Cheater Choice Christmass Edition** — убитые монстры роняют не привычные предметы, а забавные подарки.
- **Christmass in Sanctuary** — знаменитая рождественская модификация с обновленной графикой и дополнительными картами.
- **Diablo Clone** — помещает в первом акте клон Diablo, который после смерти оставляет ценные предметы.
- **DoggyMod** — большое количество новых локаций, в том числе весьма необычных. Не забыты дополнительные предметы и монстры, перерисована часть графики.
- **Full Sets** — добавляет новые наборы предметов и позволяет получить их на ранней стадии игры.
- **Tricet of Apocalypse** — модификация, автор которой черпал вдохновение из сериала Castlevania.

9. FIFA 08

Что: 6 модификаций, 6 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Модификации:
- **Euro 2008 Adboards** — рекламные щиты чемпионата Европы 2008.
- **UEFA Champions League Adboards** — рекламные щиты Лиги чемпионов УЕФА.
- **NextGen Crowd** — детализированные болельщики на трибунах.
- **NextGen Patch** — улучшенная графика: новый газон, реалистичное небо, сетки ворот, зрители на стадионах.
- **Turf Patch** — новое сочное покрытие для полей.
- **Minifaces Patch** — фотографии без малого трех тысяч футболистов для игровых меню.

Программы на каждый день:
- **2GK Kit Raptor**
- **FATBH Builder**
- **FIFA 08 Music Changer**
- **DB Master 08**
- **File Master 08**
- **08 Monkey Dragon Series**

10. FlatOut 2

Что: 7 машин, 1 мод, 1 программа
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

В нынешней подборке вас ждет мод **Racing HUD SKL**, который частично изменяет интерфейс игры. На карте теперь отображается поверхность трассы, а стрелки, показывавшие положение вашей машины и автомобилей соперников, заменены моделями машин. Индикатор нитро теперь синий, кроме того, появился новый спидометр.

Модели машин:
- **1933 Vickys**
- **1968 VW**
- **1983 Chevy Blazer**
- **1973 Buick Riviera**
- **Dirt Bike**
- **1965 T-Bird**
- **GSSaab 96**

11. GTA: San Andreas

Что: 15 автомобилей, 1 модель оружия, 1 лодка, 3 мода, 5 самолетов, 1 скин, 3 вертолета, 4 здания
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Автомобили:
- **1965 Shelby Cobra Daytona Coupe**
- **Chrysler ME Four Twelve Concept**
- **Fiat FNM**
- **Hummer H2**
- **Impostor NFS Carbon Audi Le Mans**
- **Jaguar XJ**
- **Kenworth W 900L Aerodyne**
- **Masarati MC 12 Gtrace**
- **Mazda Miata**
- **Nissan 350Z**
- **Onibus Cohab**
- **Porsche 911 Turbo v2.0**
- **Renault Laguna 1.6**

Патчи
6 патчей для самых актуальных игр

S.T.A.L.K.E.R.

Версия: 1.005.

Рейтинг ★★★☆☆

Стальные монстры

Версия: 1.6.

Рейтинг ★★★☆☆

The Guild 2

Версия: 1.3.0.

Рейтинг ★★★☆☆

Loki

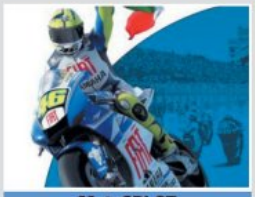
Версия: 1.08.

Рейтинг ★★★☆☆

World in Conflict

Версия: 1.003.

Рейтинг ★★★☆☆



MotoGP' 07

Версия: 1.1.

Рейтинг ★★★☆☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

- **Sagaris**
- **Volkswagen Passat LS 78**

Оружие:
- **Glock schall**

Лодка:
- **HALF LIFE 2 Airnoat**

Моды:
- **Lighst Pack**
- **New Water 1.0**
- **Sprite**

Самолеты:
- **Beechcraft Baron 58 T**
- **Bombardier Learjet XR 45**
- **Extra 300L**
- **Jian 10**
- **Maule Orion**

Вертолеты:
- **Apache**
- **Ka 27H**
- **UH 1 Iroquois huey**

Скин:
- **ED HARDY Pack**

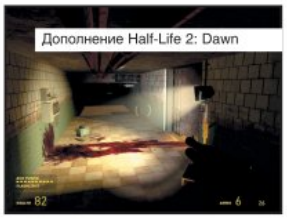
Здания:
- **Estadio Los Santos**
- **Garagem bope**
- **Meine Map**
- **New Garage**

12. Half-Life 2

Что: 6 карт, 1 модификация

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Карты:
- **anch_dm_cliff_house**


Дополнение Half-Life 2: Dawn

- **dm_asyluma2**
- **dm_cannon**
- **dm_hell_night**
- **dm_hmp_1ba**
- **dm_walkway**

Модификация:
- **Dawn** — дополнение для одиночной игры, посвященное новым похождениям Фримена, попавшего в плен к Альянсу.

13. Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды

Что: 1 кампания, 5 карт

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Кампания Legends of the Ancients

В этом номере вас ждет первая часть кампании **Legends of the Ancients**. В ней, как несложно догадаться, вам предстоит сражаться в роли легендарных героев и принять участие в жесточайших битвах древности.

Также в нынешней подборке вы найдете карты:
- **Bloody Wars**
- **The Empire**
- **Блицкриг**
- **Две половинки**
- **Начало хаоса**

14. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

Что: 8 модификаций

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для RPG»

Tema dvd
The Elder Scrolls 4: Oblivion — Закусочная «У семи дорог»

Что: модификация ● **Игра**: The Elder Scrolls 4: Oblivion ● **Разработчики**: команда «Закусочная «У семи дорог» ● **Что нового**: сюжет, квесты, модели, текстуры, эффекты ● **Размер**: 241 Мб

- Сюжетная линия из десятка больших квестов. История поведает вам о воинском братстве «Закусочной».
- Новые текстуры и модели. Добавлено оружие и персонажи.
- Новые эффекты огня, света и теней.

Модификация Three New Force Crushes

Модификации:
- **Any Spell Mod** — снимает все ограничения на использование заклинаний.
- **Arik Saito's Armor** — новая версия доспехов Calo Nord с позолотой и гербом.
- **Ellderon's Greatsabers** — заменяет короткие лазерные мечи на их гигантские аналоги, наносящие огромный урон.
- **FlameThrower** — добавляет новое оружие — огнемет.
- **Imperial Knight** — форма и оружие имперских джедаев из серии комиксов Star Wars: Legacy.
- **Katana** — заменяет обычный длинный меч на красивую катану.
- **Mandalorian Pack** — доспехи и оружие мандалорианцев.
- **Three New Force Crushes** — новые эффекты для способности Force Crushe.

15. Medieval 2: Total War

Что: 7 модификаций

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Модификация Highway Mod

Модификации:

- **Kingdom of the Scots** — кампания, имеющая место в 1192 году.
- **Timurids and Mongols Reskin** — новые текстуры отрядов (в первую очередь конных).
- **U.S Cavalry unit + officer** — кавалерия США вместо испанских драгунов.
- **Like Orange in Black Chocolate** — множество изменений в балансе.
- **Retrofit Mod** — глобальная модификация, изменяющая баланс, ИИ, игровой процесс.
- **Highways Mod** — третий тип дорог — шоссе.
- **Musket & Artillary Smoke Mod** — улучшенные эффекты дыма.

16. Neverwinter Nights

Что: 3 игровых редактора, 5 модулей, 3 расширения
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для RPG»

Модификация Of Kings and Desperate Men

Редакторы:

- **Forge of Wonders** — редактор для настройки персонажа под требования модуля.
- **Novice to Epic Character Maker** — редактор для создания героя нужного уровня с требуемым набором навыков и предметов.
- **Random Dungeon Generator** — генератор подземелий.

Интересности

Набор физических эффектов для **Unreal Tournament 3**.

Набор для создания фан-сайта по **Mass Effect**.

Модули:

- **An Errand for the Lady**. Уровень: 5-20 * Длительность: 2-3 ч * Вместе с симпатичной и воинственной девушкой верните похищенный у нее предмет, пройдя десятки испытаний и сразившись с ордами воинственных существ.
- **Daemons**. Уровень: 23-30 * Длительность: 1-2 часа. * Небольшой модуль для высокоуровневых героев. Их ждет опасная миссия от Хранителя врат, который просит нейтрализовать угрозу, представшую в облике гигантских монстров. Обилие спецэффектов и зрелищных сражений.
- **Dream-Land: By a Route Obscure and Lonely**. Уровень: 11-15 * Длительность: 4-6 часов. * Иногда победа над опасным противником — лишь начало нового сражения. Это отлично понял герой, который попал в ловушку между мирами, откуда нужно выбраться во что бы то ни стало, ведь миру вновь нужна его помощь.
- **Of Kings and Desperate Men**. Уровень: 6-8 * Длительность: 6-9 часов. * Этой зимой орки и гоблины, обитающие в северных горах, должны быть мертвы. Внизу в долине уже собрались сотни опытных и умелых наемников. Но эта история не об эпических битвах. Она посвящена предательству и мрачным пророчествам, которые хранит эта земля.
- **Queen of the Demonweb Pits**. Уровень: 10-16 * Длительность: 6-12 часов. * Компьютерная версия классического ролевого модуля. Героя или отряд персонажей ждут захватывающие и опасные приключения в Abyss, где свои жертвы ждет ужасная Lolth — королева подземного мира.

Расширения:

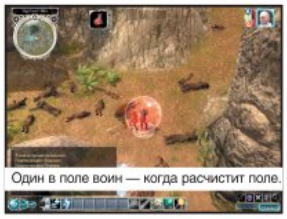
- **Archmage** — добавляет новый престиж-класс Archmage с уникальными способностями.
- **BaldurPlay** — модифицирует игровой интерфейс в соответствии со стилем Baldur's Gate 2.
- **Commando M4A1 & Kalashnikov AKM Assault Rifles** — добавляет несколько видов огнестрельного оружия — M4A1, AKM и винтовку Маузера.

17. Neverwinter Nights 2

Что: 3 игровых модуля, 4 модуля генерации, 10 обновлений модификаций, 9 моделей оружия, 3 новые модификации, 1 программа
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для RPG»

МОДУЛИ

Moonshadows — Chapter One. Уровень: 8 * Длительность:



Один в поле воин — когда расчистит поле.

10-12 ч * Рейтинг: 8,5 * 6 место в хит-параде * Добро пожаловать в Высокий лес, и не будьте обмануты его красотой — опасностей здесь не меньше, чем в любом другом уголке Забытых королевств. И, как водится, вы соберете своей тушкой большую их часть...

Sands of Solvheil I: The Ruins of Kazatharis. Уровень: 1 * Длительность: 7 ч * Рейтинг: 8,0 * 9 место в хит-параде * Магия — удел избранных, и проблемы надо решать более доступными способами. Экшен с упором на контактный бой, да еще в необычном сеттинге.

Dawn of Threshold. Уровень: 4 * Длительность: 3-4 ч * Рейтинг: 7,5 * Приключение, наводненное ловушками и загадками. Боев тоже хватает, но они здесь не главное.

Vordan's Hero Creator (новая версия), **JEGs Training module, FRW Character Creator**. Модули для экипировки и генерации персонажа.

Спецмодуль **Gamezone 01-2008** для получения предметов из некоторых публикуемых нами модификаций.

МОДИФИКАЦИИ

Дополнение **Mask of the Betrayer** стало чудовищным катаклизмом для половины созданных ранее модификаций. Этот наш выпуск посвящен в первую очередь обновлениям модификаций и некрологам по начавшим криво работать модификациям.

ОБНОВЛЕНИЯ:

- Искусственный интеллект: **Companion and Monster AI**
- Выбор классов для соратников: **Companion Multiclassing**
- Боевые приживалы: **Familiar Pack** и **Blade Spider Familiar**
- Боевые звери-спутники: **Animal Companion Pack** и — впервые — **Combat Companions**
- Заклинания колдуна и барда: **Extra Spell Swapping**
- Три новые расы: **Avlis 2 Lizard, Ogre, Pixie Override**
- Прически: **Whatbrick's NWN2 Character Customization Collection**
- Кровь от убитых: **Camb's COMBAT Splatter**
- 256-цветная палитра при создании персонажа: **United Colors**
- Редактор персонажей и т.д.: **GFF Editor**

НОВЫЕ:

- Шесть моделей оружия от **MWMDragon**
- Оружие **Elemental Weapons**
- Крылья для персонажей: **Wings Galore Pak**
- Волосы для **Сафии**

Также на диске

- **Хит-парад** лучших модулей «Игровой зоны».
- **Информаторий:** ответы на частые вопросы.
- **Ответы на письма читателей.**
- Объяснение **рейтинговой системы.**

>>> Всячески ждем ваши мысли, слова & буквы на *snwn2@igromania.ru*!

18. Portal

Что: 1 модификация, 12 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Модификация Portal Slow Motion Mod

Модификации:

- **Portal Slow Motion Mod** — небольшой мод, добавляющий замедление времени. Банальная и ненужная вроде бы вещь (тем более в пространственной головоломке), но оборачивается невиданным развлечением.

Карты:

- **accident_prone**
- **cg_cubewillstabyou**
- **G_cake# lostchmb_a_00# lp_b00_v2**
- **G_cake# nep_portalmap_2_build3**
- **new_pl_core**
- **pl_glasschamber_v2**
- **pl_nocake**
- **remmizchamber1-v12**
- **Ren_Test2-Ver_1.2**

19. Microsoft Flight Simulator X

Что: 3 сценария, 17 наборов текстур, 30 пакетов для трафика, 3 программы
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Рубрика «Сценарии»

- **Tallinn, Estonia [EETN] v1.0.** Появилась возможность

слетать в маленькую, но гордую и абсолютно дружественную нам страну — Эстонию. Таллинн встретит вас уютным терминалом с парочкой телетрапов и маленьким летным полем с одной-единственной ВПП. Зато не заблудитесь.

● **FSX ELLX Airport Findel Scenery.** Несмотря на крохотный размер, маленькое государство под названием Люксембург владеет собственным аэропортом, сценарий которого вы найдете в сегодняшней подборке. Между прочим, аэропорт «Финдель» является одним из основных грузовых терминалов на территории Европы. Так что мал, да удал...

● **Liverpool John Lennon (Speke) Airport (EGGP) Ver 5.0.** Легендарная ливерпульская четверка где только не оставила упоминания о себе. Теперь — даже в вашем симуляторе. Прекрасно проработанный сценарий ливерпульского аэропорта имени Джона Леннона, предлагаемый в сегодняшней подборке, следует посещать только под музыку «Beatles», иначе должного эффекта не получится.

Рубрика «Текстуры»

В сегодняшней подборке мы решили почтить своим вниманием не обычные самолеты, а их винтокрылых братьев — вертолеты. Тем более что качество перекрасок отнюдь не уступает ранее выложенным текстурам самолетов, а дополнительным стимулом для вас будет служить высокая сложность управления вертолетами в симуляторе. Ну, кто тут самый опытный пилот? Налетай:

● **Ardmore Helicopters (ZK-HYH) — Default Bell Jetranger 206B**

● **Capital Helicopters 'Westpac RESCUE' ZK-HKF (1980's) Bell Jetranger 206B**

● **Capital Helicopters ZK-HKF (1970's) Bell Jetranger 206B**

● **Default Bell Jetranger 'Blackranger'**

● **Default Bell Jetranger 'Helipro Wellington'**

● **Default Bell Jetranger 'RNZAF'**

● **Helicopters Otago (ZK-HWK) — Default Bell Jetranger 206B**

● **HeliLink (ZK-HXO) — Default Bell Jetranger 206B**

● **HeliSika (ZK-HOP) — Default Bell Jetranger 206B**

● **LifeFlight Wellington — Default Bell Jetranger 206B**

● **Marlborough Helicopters 'Air America' (ZK-HTA) — Default Bell Jetranger 206B**

● **Marlborough Helicopters (ZK-HTA) — Default Bell Jetranger 206B**

● **Police 2, New Zealand Police — Default Bell Jetranger 206B**

● **Robinson R22 — HeliPro**

● **Robinson R22 — Northshore Helicopters**

● **The Helicopter Line — Default Bell Jetranger 206B**

● **Volcanic Air Safaris (ZK-HVA) Default Bell Jetranger 206B**

Рубрика «Трафик»

В этой рубрике мы продолжаем выкладывать работы от команды World of AI, объединяющей художников, моделлеров и трафикмейкеров со всего света, занимающихся созданием работ для трафика в симе. В прошлой подборке мы предложили вам начать собирать пассажирские авиакомпании для трафика — и сегодня мы продолжим, причем практически в двойном объеме. Итак, у нас на диске трафик авиакомпаний:

● **Aegean Airlines**
● **Air Finland**
● **Air France**
● **Air Italy**
● **Air Mauritanie**
● **Allegiant Air**
● **Alpi Eagles**
● **BH Airlines**
● **Big Sky**
● **China Airlines**
● **China Eastern**
● **flyNiki**
● **flyVLM**
● **Hongkong Airlines**
● **Iberia**
● **Juneyao Airlines**
● **Korean Air**
● **Mango**
● **MEA**
● **Porter Airlines**
● **Royal Air Maroc**
● **Royal Brunei**
● **Silk Air**
● **Singapore Airlines**
● **Southwest Airlines**
● **Starflyer**
● **Sun Country Airlines**
● **TUIfly**
● **TUIfly (HL-Express)**
● **Virgin Blue**

Рубрика «Программы»

В этот раз на диске две новых программы, которые будут полезны любому симмеру, и старый добрый **World of AI Installer v2.4** для установки пакетов трафика из нашей подборки. Из нового: программа **AISmooth** позволит уменьшить количество уходящих на второй круг трафиковых самолетов в загруженных портах путем грамотного построения их в очередь на заход; **AVBSpinner** даст немного приукрасить стартовое меню симулятора путем замены дефолтного бэкграунда на созданные собственными руками картинки. Мелочь, а все равно приятно.

Tema dvd | Diablo 2 — Zy-El

Что: дополнение ● **Игра**: Diablo 2: Lord of Destruction ● **Разработчики**: Kato ● **Что нового**: заклинания, предметы, монстры, рецепты, изменен баланс, улучшены наемники, повышен потолок прокачки, новые карты для высокоуровневых героев ● **Размер**: 170 Мб

● **Сотни рецептов и рунных слов**: Около тысячи рунных слов, применимых ко всем предметам с ячейками. Герой начинает игру, имея в инвентаре увеличенный Horadric Cube, пустой Collector (который по ходу игры наполняется магическими предметами и участвует во многих полезных рецептах), несколько свитков, драгоценный камень. Оружия и экипировки на старте нет — все придется добывать в бою. Из противников вместо привычных бутылочек маны и жизни выпадают фрукты и мясо. Смешивая их в разных комбинациях, можно получить необходимый вид зелья. Свитки же служат ингредиентами рецептов, которые на них записаны.

● **4500 уникальных предметов**: Убийцам доступны метательные диски и сюрикены. Из монстров значительно чаще выпадают редкие и магические предметы. Все виды доспехов и метательное оружие получили ячейки для камней и рун, продающихся в каждом магазине. Добавлены уникальные артефакты, обладающие чудовищной разрушительной силой.

● **Новая графика**: Перерисованы десятки игровых объектов и монстров, изменены эффекты некоторых заклинаний. Все случайные карты увеличились в четыре раза.

● **Только для ветеранов**: Игра стала значительно сложнее. Число монстров и их сила увеличились в несколько раз. В рядах противника появились новые, еще более опасные твари, а защита героя и его сопротивляемость магии, напротив, снизились.

● **Неограниченное развитие**: Максимальный уровень в игре равняется 10 000, правда, и развитие в начале игры идет несколько быстрее. Для высокоуровневых героев предназначены новые карты (Insanity Levels), где вас поджидают орды самых сильных и опасных противников.

● **Верные наемники**: Наемники в **Zy-El** — полноценные боевые единицы. Они научились использовать разнообразное оружие и заклинания, изучили до шести способностей, получили богатырский запас здоровья и возможность быстро двигаться. Теперь на них можно положиться в самом жарком сражении.

20. Pro Evolution Soccer 2008

Что: 10 модификаций, 4 программы
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Модификации:

● **100 Video Style Adboards** — сотня рекламных щитов.

● **Improved In-Game Editor** — улучшенный внутриигровой редактор.

● **Full EPL Patch** — реалистичные формы команд английской премьер-лиги.

● **Kits Pack Beta** — комплект форм для трех десятков клубов и сборных.

ASUS рекомендует подлинную Windows Vista® Business

Object of Desire

ASUS U6S

Настоящий бриллиант

ASUS U6 - настоящий бриллиант среди ноутбуков. Где бы Вы ни оказались, взгляды присутствующих всегда будут прикованы к нему. Уникальное покрытие крышки матрицы и превосходное цветовое решение подчеркнут Вашу индивидуальность. 12.1" широкоэкранный ноутбук U6S создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo и оснащен подлинной ОС Windows Vista® Business.

Товар сертифицирован, на правах рекламы

www.asus.ru

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аванком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 785-5554, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812)329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Буква (343) 2222-025, **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001, **Казань:** НоутбукоФ (843) 264-26-01, **Краснодар:** Владос (8612) 10-10-01,Санрайз (8612)1-000-66, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668,Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

intel Centrino Duo

Core™2 Duo inside™

- **Mega Boots Pack** — 30 бутсов Nike, Adidas, Puma и Umbro.
- **New Goal Nets** — новые сетки ворот.
- **Russian Football** — российские клубы: «Спартак», «Зенит», ЦСКА и «Локомотив».
- **Satellite World Map** — спутниковая карта для экрана выбора команды.
- **Big Update Option File** — новые составы и реалистичные названия команд.
- **sPATCHisma** — комплект качественных форм для сборных, а также новые мячи.

Нужные программы:
- **Game Graphic Studio**
- **AFS Explorer**
- **Kit Server**
- **Pes Complete Database Editor**

21. S.T.A.L.K.E.R.

Что: 9 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Модификация Green Ecologist Sleeves

Модификации:
- **Graphic fashions** — небольшое изменение графических эффектов.
- **XeModina** — новые бронежилеты, аномалии, восстановлены вырезанные монстры.
- **Terminator Mod** — герой теперь быстро бегает, высоко прыгает и не может умереть.
- **ABC Inferno** — новые задания, измененный интерфейс, свободная игра после концовки сюжетной линии.
- **Big Jumps** — высокие прыжки.
- **Remastered Hands** — обычные, но симпатичные перчатки.
- **Green ecologist sleeves** — красивые перчатки эколога.
- **Fanta Orange flavour** — «Фанта» вместо энергетика.

22. The Elder Scrolls 3: Morrowind

Что: 11 плагинов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для RPG»

Плагины серии **Better Armor**:
- **Ревизия 1. Даэдрик** — улучшает внешний вид даэдрических доспехов.
- **Ревизия 2. Двемерик** — преображает двемерскую броню.

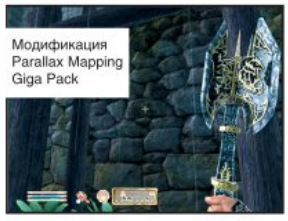
Модификация «Ревизия 1. Daedroth»

- **Ревизия 3. Эбонит** — улучшает эбонитовые доспехи.
- **Ревизия 4. Хитин** — преображает ранее невзрачные хитиновые доспехи.
- **Ревизия 5. Сталь** — улучшает внешний вид стальных доспехов.
- **Ревизия 6. Железо** — совершенствует графику железных доспехов.

Плагины серии **Better Creature**:
- **Ревизия 1. Daedroth** — улучшает внешний вид чешуи и глаз даэдротов.
- **Ревизия 2. Golden Saint** — золотые святоши станут еще красивее.
- **Ревизия 3. Twilight Finder** — совершенствует внешний вид Крылатых сумраков.
- **Ревизия 4. Dremora** — преображает внешность дреморов.
- **Ревизия 5. Kwama** — улучшает внешность квамов, встречающихся в игре.

23. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 18 плагинов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для RPG»


Модификация Parallax Mapping Giga Pack

Доспехи:
- **Ayhan's Knight Slayer Armory** — комплект прочных и красивых золотистых доспехов.
- **Dark Green Glass Armor** — стильная броня из темно-зеленого стекла.
- **Dark Legion** — доспехи и оружие бойцов легендарного Темного легиона.
- **Pit Armor** — броня, которая отлично подойдет женским персонажам.
- **SoA's Catsuit Repackaged** — кожаный комбинезон женщины-кошки.
- **The Butcher** — комплект оружия и брони для орков и злых героев.
- **The Doomed King** — в древних катакомбах вы найдете красивый комплект стальных доспехов.

Здания:
- **Halens Magic Pocket House** — с помощью магического кольца герой может перемещаться в дом, находящийся в параллельном измерении.
- **Rosethorn Hall Sanctuary** — часовня Темного братства с большим количеством комнат и спрятанных ценностей.
- **The Bruma Mining Corporation** — герою предстоит стать владельцем горнодобывающей корпорации Брума, получив все ее шахты и здания.

Модели и текстуры:
- **Antiquated Map** — новые искусственно состаренные карты.
- **Beaming Sunglare** — улучшает эффекты освещения и солнечных бликов.
- **Enhanced Magic Effects** — заменяет эффекты заклинаний более красочными версиями.
- **Parallax Mapping Giga Pack** — огромная подборка текстур, которые придают иллюзию объема большинству игровых объектов, не снижая производительность.
- **Qarl's Blood & Shadows** — улучшает отображение крови и теней в игре.

Квесты:
- **Dexwood Family Saga** — череда квестов, которые позволят разгадать фамильные секреты семейства Дексвуд.
- **Final Fantasy VII Mod** — в игре появляется новый персонаж, выдающий разнообразные задания и предлагающий взамен ценные награды.
- **The Legacy** — масштабное сюжетное дополнение, сочетающее захватывающую историю, продуманные до мелочей диалоги и битвы с коварными противниками. Ну а в конце, как и положено, вам предстоит насладиться лаврами героя.

24. The Sims 2

Что: 5 моделей людей, 14 домов, 5 общественных мест, 135 предметов одежды в 25 коллекциях, набор японской мебели
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

В простое на первый взгляд платье вложено немало труда.

Новый год — прекрасный повод сменить внешний вид персонажа. На диске вы найдете и официальные платья (в том числе подвенечные), и смелые примеры современной моды, и традиционные тайские наряды. Детям понравятся мантии из Хогвартса, мужчинам — стильные полосатые рубашки. Есть даже обновки для младенцев!

Помимо одежды, на диске вы найдете новые дома, в том числе крайне необычные, новые модели персонажей, а также набор японской мебели, включающий предметы от столов, полочек и картин до набора для суши.

Модели людей:
- **Colin Farrel**
- **Eva Green**
- **Grace Kelly**
- **Jennifer Lopez**
- **Severus Snape**

Публичные здания:
- **Casey Bar**
- **City Art Museum**

Дома:
- **139 Maxis Drive**
- **90 Maple Tree Lane**
- **Arden**
- **Brownstone City House**
- **Garret's House**
- **Gothic Hut**
- **Italian**
- **Mage Tower**
- **Mediterranean Luxury**

ПИШИТЕ ПИСЬМА

Как мы уже сообщали, с прошлого номера у нас поменялась структура «Игровой зоны», так что теперь все игры разбиты на рубрики. Нам кажется, вам так будет проще ориентироваться на диске и находить нужные игры. Вместе с новыми разделами мы запустили специальные почтовые ящики, куда вы можете направлять свои пожелания, идеи и просто мнения о нашей работе.

Раздел «Для стратегий»: ***strategy@igromania.ru***
Раздел «Для боевиков»: ***action@igromania.ru***
Раздел «Для RPG»: ***rpg@igromania.ru***
Раздел «Для симуляторов»: ***simulation@igromania.ru***
Пишите, как говорится, письма!!

№1 (124) ЯНВАРЬ 2008

ИГРОМАНИЯ

Машина времени

Мрачное будущее человечества
10 экшенов, которые вдохновлялись научной фантастикой

Battlezone

Deus Ex

DOOM

Forsaken

G-Police

ИГРОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

РЕПОРТАЖ «ИГРОМАНИЯ» ПРОТИВ MICROSOFT

РЕПОРТЬЮ MASS EFFECT (ВТОРАЯ ЧАСТЬ), ASSASSIN'S CREED, HALO 3

ТЕМЫ DVD

КОРСАРЫ 3: ВЕТЕР СВОБОДЫ

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION — ЗАКУСОЧНАЯ «У СЕМИ ДОРОГ»

DIABLO 2 — ZY-EL

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр

1. Call of Duty 2
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
3. Company of Heroes
4. Counter-Strike
5. Counter-Strike: Source
6. Crashday
7. Day of Defeat: Source
8. Diablo 2
9. FIFA 08
10. FlatOut 2
11. GTA: San Andreas
12. Half-Life 2
13. Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды
14. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords
15. Medieval 2: Total War
16. Neverwinter Nights
17. Neverwinter Nights 2
18. Portal
19. Microsoft Flight Simulator X
20. Pro Evolution Soccer 2008
21. S.T.A.L.K.E.R.
22. The Elder Scrolls 3: Morrowind
23. The Elder Scrolls 4: Oblivion
24. The Sims 2
25. Warcraft 3: The Frozen Throne

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

World in Conflict (карта Vineyard). Call of Duty 4: Modern Warfare (набор скинов), Enemy Territory: Quake Wars (модификация Pro).

КИБЕРСПОРТ

Special

ASUS Autumn 2007

Warcraft 3 — крупные турниры и знаменательные игры

ОБУЧЕНИЕ

Warcraft 3: The Frozen Throne — видеокомментарий: Bet.Sweet против SK.Remind

Warcraft 3: The Frozen Throne — уроки микроконтроля: Lyra.Kemper

Counter-Strike 1.6 — лучшие команды мира: PGS Poker/Strategy

Counter-Strike 1.6 — видеокомментарий: Virtus.pro против A-Gaming

СОФТ ДЛЯ ИГР

Counter-Strike, Warcraft 3, Starcraft: Brood War и Quake 3/4.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НАБОРА

DeskScapes 1.01

СВЕЖАТИНА!

Disk Heal 1.33, DeskSpace 1.5.2, DFX 8.360, File Backup Watcher 2.8, HDDlife Pro 3.0.146, InfraRecorder 0.44, KMPlayer 2.9.3.1414, Label Designer Plus Deluxe 9, MP3 Tag Tools 1.2, Recolored 1.0.1, Recuva 1.08.174, PerfectDisk 8.0, Punto Switcher 2.9.5, Sandboxie 3.2, Xpadder 2007.11a.

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120% (раз в три месяца), CCleaner, DAEMON Tools, DirectX 9.0c, DOSBox (в комплекте с DosBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICQ, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0, Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker, ZoneAlarm и драйвера StarForce FrontLine.

ПО ЖУРНАЛУ

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

Dungeons & Dragons 3.5, Star Wars RPG, Dreamblade, Runebound, Kingdom Hearts, подборка по Magic: The Gathering.

СОХРАНЕНИЯ

Call of Duty 4: Modern Warfare, Clive Barker's Jericho, «Смерть шпионам».

ТРЕЙНЕРЫ

Avencast: Rise of the Mage, Battlestar Galactica, Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2, Company of Heroes: Opposing Fronts, Enemy Territory: Quake Wars, FIFA 08, Gothic of Honor: Airborne, Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword, Spider-Man: Friend or Foe, The Settlers: Rise of an Empire, World in Conflict, «Кодекс войны», «Смерть шпионам», «Хроники Тарр: Трилогия звезд».

ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор физических эффектов для Unreal Tournament 3

Набор для создания фан-сайта по Mass Effect

ИГРОСТРОЙ

Стройматериалы

Статьи

«Тонкости скриптописания для C&C 3: Tiberium Wars», «Maya 2008 — мечты сбываются», 3DS Max — мир частиц», «Создание спецэффектов в Maya».

ВИДЕОУРОКИ

«3DS Max — FAQ №3», «Maya — FAQ»

ВИДЕООБЗОРЫ И РОЛИКИ

Image Sculpturer, MilkShape 3D, обзор Wood Workshop, «Веселые САТ-анимации», «Создание игр в XSI»

КОДЕКС

База кодов на DVD

ЧИТЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ

CheMax, ArtMoney, Trainer Creation Kit, Dragon Unpacker и Reloaded Hacker.

ПАТЧИ

S.T.A.L.K.E.R., Soldier of Fortune: Payback, The Guild 2, Loki, World in Conflict, MotoGP' 07, «Стальные монстры».

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

Видеокарты

AMD avivo Video Converter Engine 7.11

AMD Catalyst 7.11

ATI Tray Tools 1.3.6.1053

NVIDIA ForceWare 163.75

RivaTuner 2.06

TechPowerUp GPU-Z 0.1.1

Звуковые карты и кодеки

Creative Sound Blaster X-Fi Driver 2.09.0007

Realtek AC'97 A4.03

Realtek HD Audio R1.82

Материнские платы

ASUS Update 7.13.01

GIGABYTE @BIOS 1.21

GIGABYTE EasyTune5 B07.0905.1

MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3

Оптические приводы и жесткие диски

CrystalDiskMark 1.0.5

HD Tune 2.54

Hitachi Drive Fitness Test 4.10

NERO CD/DVD Speed 4.7.7.3

Системные утилиты

Auslogics System Information v.1.1.6.156

Belarc Advisor 7.2.22.4

CPU-Z 1.42

CrystalCPUID 4.13.2.402

CrystalMark 2004R2 0.9.123.402a

Fresh Diagnose 7.70

SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.1.12.30)

SpeedFan 4.33

© ИГРОМАНИЯ

Машина времени

Мрачное будущее человечества

10 экшенов, которые вдохновлялись научной фантастикой

- Newbie Road 98
- Ritzy Brownstone
- Seaside Manor
- Summer Victorian
- The Oblivious Lynx

Дополнительно:
- English Postbox
- Sushi Set

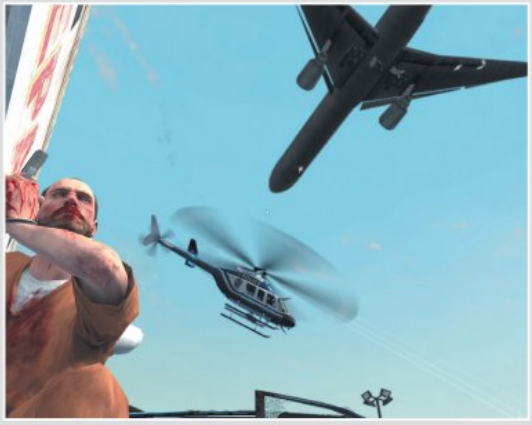
25. Warcraft 3: The Frozen Throne

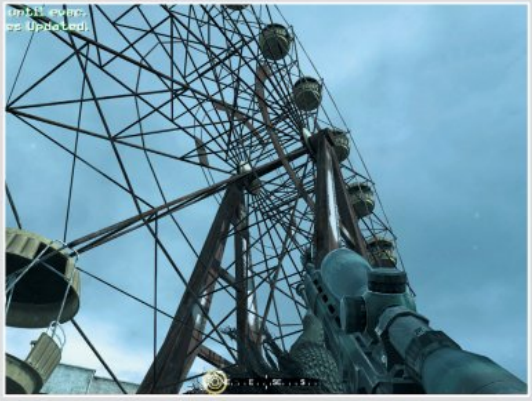
Что: 2 кампании, 8 сценариев
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Кампании:
- Возвращение альянса
- Темные времена

Сценарии:
- Герои апокалипсиса
- Три берега
- Get To Icecrown
- Return To The Lost City
- Rurouni Shinji
- The Devil Made De Do It
- The Legend of Magnador Full Version
- Zombies Garden

DEMO БЛОК





На нашем DVD, в рубрике «Демоблок», вас ждут демоверсии самых интересных и ожидаемых игр. Но поскольку между сдачей в печать журнала и сдачей DVD проходит ощутимый срок, в «DVD-мании» мы не рассказываем, какие именно демки попадут на диск — просто сами еще не знаем («Демоблок» формируется буквально за сутки до отправки DVD на завод). Чтобы узнать, какие именно демоверсии ждут вас на диске, следует, во-первых, внимательно изучить лицевую сторону DVD (там приводится их полный список), а во-вторых — можно просто запустить диск и самолично проинспектировать раздел «Демоблок».

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

АРКАДЫ ● ГОЛОВОЛОМКИ ● ЭКШЕНЫ

РАСКРАСКИ

- **Жанр:** головоломка
- **Издатель:** IT Territory Casual ■ **Разработчик:** Targem Games
- **Системные требования:** 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео

Красочная головоломка. Игровое пространство заполнено рядами разноцветных клякс. Кисточкой-курсором создаем цепочки одного цвета, чтобы раскрасить картинку в углу экрана.

Наш рейтинг:

КАФЕ «ЗОЛОТЫЕ СЕРДЦА»

- **Жанр:** симулятор бармена
- **Издатель:** IT Territory Casual ■ **Разработчик:** AlterLab GameStudio
- **Системные требования:** 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео

Забава на тему общественного питания. В роли очаровательной девушки вам предстоит освоить искусство бармена в баре безалкогольных напитков. Приятные особенности игры — небольшой комикс в начале, а также возможность заказывать оркестр на радость посетителям.

Наш рейтинг:

ПУТЕШЕСТВИЕ ПИНГВИНОВ

- **Жанр:** головоломка
- **Издатель:** IT Territory Casual ■ **Разработчик:** Visual Shape
- **Системные требования:** 1 ГГц, 128 Мб, 32 Мб видео

Адреналиновая головоломка, в которой вы выступите в роли защитника живой природы. Задача — помочь стае пингвинов убежать с фермы в родную Антарктику. Для этого из деталей разной формы нужно построить мост через море. Вся острота в том, что делать это нужно очень быстро. Птицы начинают переход почти сразу, и если замешкаться — они просто попадают в воду.

Наш рейтинг:

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

КОНЕЦ И ВНОВЬ НАЧАЛО

Этот год очень показательный для игр на ПК. Поначалу этого не было заметно, но теперь это уже свершившийся факт: почти все крупные мультиплатформенные издатели стали вылизывать PC-версии. Посмотрите на **Call of Duty 4**, на **Gears of War**, на **World in Conflict**. Впервые за годы я с минимумом нервов (длительная установка по-прежнему раздражает, да и вылеты иногда все-таки случаются) играл на компьютере. Даже стал подумывать о светлом будущем… Но вот пришел **Crysis**, главное знамя ПК-гейминга и единственный стоящий эксклюзив за несколько лет, и… все это оптимистическое чувство разрушил. Это просто классика. Истинная ПК-разработка. Это ж надо создать столь хорошую игру и помешать всем насладиться ею! Главное отличие Crysis от Far Cry в том, что в Far Cry можно было с удовольствием играть хотя бы на компьютере за четыре тысячи долларов. А Crysis никакие суммы не страшны, при этом он умудряется плевать на SLI-режим и двух-/четырехъядерные машины с пометкой «*ждите патчей*».

Игра ни у кого не работает без тормозов — и было бы из-за чего. Crysis, спору нет, хорошо выглядит, но никакого вау-эффекта не производит вообще. При определенном технологическом прорыве (тотальная разрушаемость), он смотрится как обычный некстген. И даже больше — Crysis умудряется быть устаревшим в некоторых моментах: те же смерти противников в Call of Duty 4 выглядят на голову выше. Не говоря уже о Mass Effect, который вообще производит куда большее визуальное впечатление и там некстген-картинка работает на полную катушку — мы постоянно видим фантастические лица персонажей и потрясающую анимацию, а визуальная привлекательность Crysis видна лишь во всех пяти роликах по ходу игры, где хотя бы можно увидеть персонажей.

При этом секрет тормозов Crysis именно в подходе к разработке — авторы сначала делали движок, а потом пытались прикрутить к нему игру. Это прямо-таки классический стиль «высокотехнологичных» разработчиков. Именно поэтому в ней подтормаживает даже начальная сцена со скуднополигональным самолетом. В общем, по-моему, все это неправильно и так делать нельзя. И, слава богу, реакция аудитории это подтверждает. За последние годы люди уже поотвыкли от такого вот подхода и все чаще задумываются о трате безумных денег на очередной GeForce. Ведь средства, потраченные на компьютер для Crysis, Windows Vista и сам Crysis, можно было бы пустить на покупку всех консолей, HD-телевизора и всех стоящих игр за год. И самое главное: Crysis — хорошая игра, но не стоит таких затрат.

Словом, да — версии для ПК стали вылизывать, но родные ПК-эксклюзивы по-прежнему глючны, неповоротливы и страдают всем букетом недугов своих предшественников. Не кажется ли вам, что это кризис жанра?

P.S. С Новым годом! Этот выпуск «Видеомании» обещает стать просто-таки по-новогоднему взрывным. Играйте только в хорошее!

Антон Логвинов,
продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

Смотрите в «Видеомании»

Видеоновости
Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special
Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках
Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр
Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Nextgen
Мир современных игровых консолей: даже если вы играете только на PC, но хотите считать себя знатоком игрового мира, то вам непременно в этот раздел, где собрано самое интересное консольное видео за месяц.

От винта!
Каждый месяц мы выкладываем по четыре выпуска легендарной телепередачи «От винта!», которая шла на ТВ с 1994 по 1998 год. Сейчас это веселый взгляд в прошлое, взгляд на то, какими были игры более десяти лет тому назад.

Рекламная пауза
Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Pre-портview
Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал
Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в **«Видеомании»**? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

W.E.L.L.
ONLINE
Мне
ХорошООнлайн
www.wellonline.com
© SIBILANT INTERACTIVE
REVALITY
реклама

БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

«ИГРОМАНИЯ» ИЗУЧАЕТ ПРИСТАЛЬНЫМ ВЗГЛЯДОМ ОДНУ ИЗ ЛУЧШИХ РОССИЙСКИХ ИГР ПОСЛЕДНЕГО ВРЕМЕНИ

Степан Чечулин

KING'S BOUNTY. ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Что? Римейк легендарной игры King's Bounty от авторов не менее легендарных «Космических рейнджеров».

Как? Уговорить милейшего человека (а по совместительству пиар-менеджера «1С») Лешу Пастушенко задержаться на работе до девяти часов вечера. Самому сорваться с работы под вечер, пересечь половину Москвы на метро, добраться, наконец, в офис компании и обнаружить там еще и продюсера проекта Сергея Карасева, который и показал во всей красе «Легенду о рыцаре».

ИГРА
King's Bounty. Легенда о рыцаре
ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Katauri Interactive
ПОХОЖЕСТЬ
- King's Bounty
- Heroes of Might and Magic

МУЛЬТИПЛЕЕР
- Интернет
- Локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2008 года
САЙТ ИГРЫ
www.kingsbounty.ru

О **«King's Bounty. Легенда о рыцаре»** «Игромания» писала не один раз. Впервые мы увидели игру на **КРИ 2006**, и уже тогда проект **Katauri Interactive** произвел неизгладимое впечатление. Прежде всего поразила картинка. Графика цепляла не безумными техническими наворотами, а в первую очередь удивительно красочными, гармоничными и атмосферными пейзажами. Пройти мимо стенда, где показывали такую столь милую глазу игру, было решительно невозможно. Потом мы повстречались с **«Легендой о рыцаре»** на «ИгроМире 2006», на КРИ 2007 и на «ИгроМире 2007». С одной стороны, об игре мы писали много, но все это было в формате коротких заметок. Еще ни разу мы не собирали все факты воедино, не смотрели в целом. За несколько месяцев до релиза мы наведались в гости к «1С», где в тиши офиса под руководством продюсера проекта **Сергея Карасева** несколько часов вдумчиво изучали проект.

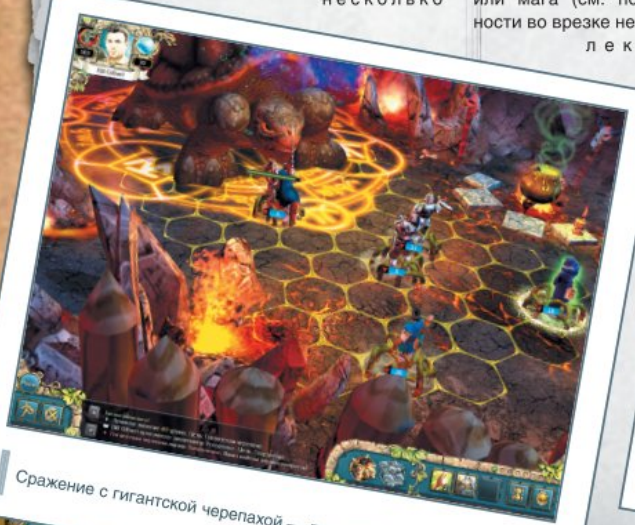
Хорошо забытое старое

Вообще говоря, за те несколько лет, что длится разработка, с игрой произошло многое. В первую очередь — изменилось название. Если в начале пути проект назывался просто «Легенда о рыцаре», то теперь, как видите, появилась приставка King's Bounty. Эта, на первый взгляд, мелкая метаморфоза — на самом деле знаковая.

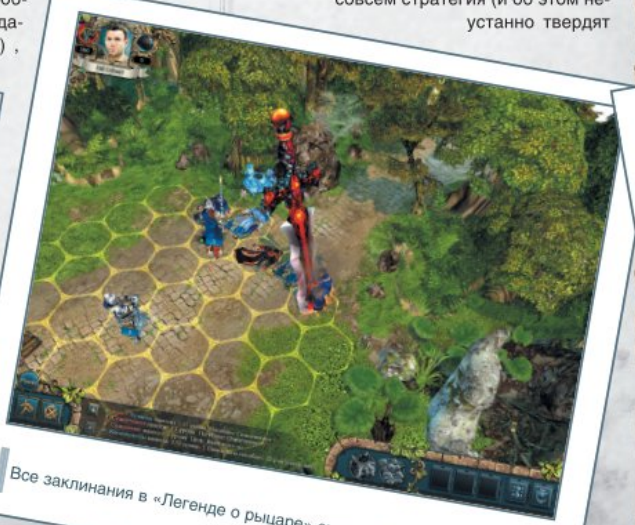
Все дело в том, что Katauri Interactive изначально позиционировали свою игру как идейное продолжение и развитие легендарной серии King's Bounty, из которой, если вы вдруг не в курсе, появился знаменитый стратегически-пошаговый сериал **Heroes of Might and Magic**. Так вот, King's Bounty в названии переводит «Легенду о рыцаре» в совершенно другую лигу. Теперь разработчики с полным правом и гордостью могут говорить о том, что это не просто некое идейное развитие серии, а самый что ни на есть официальный римейк знаменитой игры.

Начинается все, как и положено любому эпическому приключению, с выбора героя. Нам позволено сыграть роль паладина, воина или мага (см. подробности во врезке неподалеку), наделить персонажа именем и выдать ему герб. К слову, герб никакой смысловой нагрузки не несет и сделан исключительно для красоты. После всех необходимых приготовлений начинается собственно игра — мы обнаруживаем себя под стенами величественного дворца, куда можно тут же наведаться и поболтать с королем, получив таким образом свой первый квест.

«King's Bounty. Легенда о рыцаре» — не совсем стратегия (и об этом неустанно твердят



Сражение с гигантской черепахой — дело нелегкое.



Все заклинания в «Легенде о рыцаре» смотрятся очень красиво.

создатели), а скорее RPG. Во-первых, здесь практически нет экономики. Вам не нужно добывать ресурсы, управлять городской казной и производить армию. Деньги главный герой добывает исключительно на поле битвы, убивая монстров или выполняя задания. Ресурсов нет вообще, а новые войска можно нанять только в специальных постройках, в изобилии разбросанных на карте.

То есть на первом месте в «Легенде о рыцаре» — сюжет, путешествия и собирательство. Про историю на сегодняшний день известно мало. На все наши вопросы Сергей Карасев отвечал уклончиво, обмолвившись только, что речь, мол, пойдет о судьбе мира, что таинственным образом связано с какой-то гигантской черепахой. Ну, как обычно.

Зато о побочных заданиях известно многое. Во-первых, приготовьтесь к тому, что читать предстоит много. Каждый квест в «Легенде о рыцаре» — это не пара скупых строчек брифинга, а большие, цельные диалоги, написанные каждый в своем стиле. Текстам разработчики вообще уделяют особое внимание, а над разработкой сюжетов и написанием диалогов трудится целый штат профессиональных писателей. В «1С», как всегда, секретничают и имена не сообщают, но известно, что в работе принимают участие ряд известных отечественных фантастов.

Кроме блестящей литературной начинки, задания будут и очень разнообразными. Если в начале игры поручают в основном бороться с безумными кактусами, которые регулярно захватывают огороды местных фермеров, то потом появляются многоступенчатые квесты эпического размаха. Например, однажды вам придется помочь оборотню излечиться от проклятья, для чего необходимо убить злого волшебника. Чтобы найти чародея, надо сперва прочесать лес и поговорить с парой других персонажей. Таким образом выяснится его местоположение. Только после этого можно отправляться убивать злобного колдуна.

Некоторые миссии, конечно, наскоком пройти не получится при всем желании. Хотя вам изначально доступен весь мир, во многие локации без сильной армии и сильного героя лучше не соваться. Прежде надо подкопить денег и собрать войско. Солдаты нанимаются на службу в разнообразных строениях, а видов юнитов удивительно много. Тут и рыцари, и лучники, и вампиры, и какие-то бородатые пираты. Всего разработчики приготовили более сотни разнообразных тварей, среди них можно встретить даже огромных драконов, страшного вида тролля, который выдирает из земли камни и бросает их во врагов, и даже глаз, посылающий во врагов молнии.

Карта, где происходят все приключения, получилась нереально живая. Во-первых, на ней обитают чрезвычайно активные монстры. Представители здешней фауны не просто стоят на своих позициях, покорно ожидая вашего пришествия, а постоянно чем-то заняты. Одни патрулируют

У каждого духа ярости всего лишь четыре, но зато очень мощных заклинания.

Четверо из ларца

Два главных приема в игре — это магия и, конечно, духи ярости. Всего таких духов четыре, они играют важную роль не только в сражениях, но и в сюжете. Авторы по секрету поведали, что, скорее всего, с ними будет связана длинная сюжетная линия. Перед вами — четыре главных героя истории.

Дух камня

Могучий дух камня специализируется прежде всего на разрушительных огненных заклинаниях. Главные его заклинания — «Камнепад», «Подземные клинки» и «Стена». «Камнепад» просто обрушивает раскаленные булыжники в указанную область. «Клинки» выскакивают под ногами у всех вражеских юнитов, нанося ощутимый урон. И, наконец, «Стена» блокирует перемещение любого вражеского солдата. Так как дух камня появляется в игре первым, он самый слабый.

Дух грозы

Эдакая снежная королева, повелевающая грозой и холодом. Ее главное умение — снежный шар, который появляется на поле боя в роли обычного юнита. Шарик, надо сказать, удивительно сильный. Он катается по полю и причиняет очень серьезные повреждения вражеским войскам. Убить его очень сложно из-за мощной брони. Кроме того, дух грозы может строить на поле боя ледяные стены, сквозь которые не пройдет ни одно живое существо.

Дух болот

Второй номер в нашем списке. Как понятно из его имени, он использует «болотные приемы». Его «Кислотный плевок» не только наносит ощутимый урон, но и на несколько ходов отравляет цель. Самое веселое заклинание — «Адский косяк». Пробормотав это заклинание, дух болот превращается в стайку злобных пираний, которые пересекают всю карту, кусая всех, кто попадется на пути.

Дух смерти

Наконец, самый сильный персонаж всей этой пьесы — дух смерти. Этот джентльмен возникает на поле брани под раскаты грома, в руках у него коса, а сам он одет в истлевший балахон с капюшоном. У духа смерти практически все заклятия полезные, но о двух расскажем отдельно. Во-первых, он умеет создавать жуткую темную дыру, которая засасывает вражескую армию, буквально разрывая всех на части. Во-вторых, дух смерти управляет временем и может отмотать события на один ход, позволив вам исправить роковые ошибки: погибшие юниты оживают, а неудачно поставленный лучник вернется обратно.

Начало истории

Источником вдохновения для разработчиков «Легенды о рыцаре» послужила одна из главных пошаговых стратегий всех времен — King's Bounty. Ее создатель **Джон Ван Кэнегем** был, впрочем, не первым, кто решился сделать стратегически-пошаговое приключение. Первая такая игра — **Warlords**, но там все было очень схематично. Никакой экономики, никаких городов, и даже в сражениях непосредственного участия игрок не принимал — все результаты рассчитывались автоматически.

То ли дело King's Bounty. Это была даже не стратегия, а настоящее приключение. То есть главная ставка делалась не на добычу ресурсов (было только золото), а на путешествия, выполнение квестов и сражения. Армия набиралась исключительно в жилищах, щедро разбросанных на карте. Причем количество войск было неограничено, а вот слотов под разные типы солдат было всего пять.

Перед началом игры геймер мог выбрать себе приглянувшегося героя из четырех доступных классов: рыцарь, паладин, варвар или волшебница. Сражения происходили на отдельной тактической карте, где действие тотчас становилось пошаговым. Напомним, что на глобальной карте все происходило в реальном времени.

Самое примечательное, конечно, то, что именно из King's Bounty вырос сериал Heroes of Might and Magic. Только в своей новой игре Ван Кэнегем сделал упор именно на стратегию. Появились города, которые надо было развивать, мы могли нанимать героев и т.д.

«King's Bounty: Легенда о рыцаре» почти с маниакальной точностью воссоздает ту легендарную стратегию. Тут вновь будет большое приключение, множество интересных заданий, интригующий сюжет, а мы сможем выбрать любимый класс персонажа, прогуляться по сказочному миру и принять участие в кровопролитных сражениях. Король, как говорится, умер, да здравствует король!

местность, другие бегают в поисках жертв, третьи, завидев героя, тотчас устремляются в погоню. Это, конечно, не дает расслабиться. Если вы вдруг с хлипкой армией вздумаете прогуляться по болоту, где обитают особо выносливые твари, то как пить дать прогулка закончится тем, что вас настигнет монстр. Так что, выбирая маршрут, надо внимательно смотреть по сторонам.

Кроме того, массу положительных эмоций вызывает графика. Глобальная карта буквально искрится от всевозможных спецэффектов. Над магическими колодцами сияют какие-то звездные ауры, кучки золота призывно сверкают солнечным светом, волшебные кристаллы переливаются изумрудно-зеленым. Плюс, на карте множество живых объектов. В деревнях бегают курицы и гуси; забравшись в глухую чащу, вы увидите шуструю белку, которая скачет с ветки на ветку, а на болотах прыгают лягушки. Все это сделано с такой любовью и таким невиданным тщанием, какие очень редко бывают не то что в отечественных, но и зарубежных играх.

Есть также смена дня и ночи. Причем время суток напрямую влияет на геймплей — в полночь на тропинки выходят особо сильные монстры, а некоторые способности героя лучше работают как раз таки в ночное время.

Сказочные сражения

Путешествия путешествиями, но самое веселое начинается, разумеется, когда закипает рукопашная. Как и положено, все боевые действия разворачиваются на отдельной, сравнительно небольшой тактической карте. Поле разделено на хексы, а битвы строго пошаговые. Хотя карты не очень большие (обычный солдат доходит из одного конца экрана до другого хода за два-три), вашему тактическому гению будет где развернуться. В первую очередь, на каждой локации заботливо разложены разного рода препятствия — какие-то бревна, ямы и так далее. Если с умом использовать эти естественные препятствия, можно создавать выгодные для себя ситуации. В вашем распоряжении есть и еще два козыря. Главное, конечно, магия. Авторы «Легенды о рыцаре» придумали около трехсот заклинаний, которые вы можете изучить, а затем использовать в бою. Заклятия все знакомые. Одни увеличивают силу ваших войск, другие лечат дружественных юнитов, третьи устраивают на поле боя армагеддон. Но самое веселое — это разнообразные стены, которые появляются в указанном месте и блокируют передвижение вражеских юнитов. Каждое заклинание можно прокачать до третьего уровня, благодаря чему его эффективность существенно повышается.

Главные события в судьбе главного героя происходят на глобальной карте.

Карты будут не слишком большими, так что сражения получаются динамичными.

[1] Один из боссов игры — гигантская черепаха. Главное ее оружие — лапы и голова, с их помощью она атакует ваши войска, нанося серьезный урон.

[2] Вот эта книга — созданный духом ярости юнит. Книжка на удивление свирепая и очень больно кусается.

[3] В «Легенде о рыцаре» множество волшебных существ. Одно из них — волшебный единорог, который больно бодает всех рогом.

[4] Увесистый том, где хранится вся магия, изученная героем, и находятся магические свитки.

[5] А рядом с ней находится шкатулка, в которой живут духи ярости. Увы, но во время сражений с боссами духи недоступны.

[6] Разработчики очень тщательно рисуют карты сражений. Если дело происходит в пещере, то кругом непременно будут потоки лавы, мрачные тени и тому подобное.

Кроме магии, в вашем распоряжении есть еще хитрая волшебная шкатулка, в которой живут четыре веселых духа. Каждый из них, скажем так, специализируется в своей области. Один насылает на врагов огненные камни и заливает местность лавой, другой предпочитает использовать только ледяные фокусы — например, создает на поле боя снежный шар, который давит всех неугодных, третий управляет временем и создает черные дыры, наносящие урон всем врагам одновременно.

Собственно, магия и шкатулка — два главных стратегических оружия, от их применения зависит исход всей битвы. Причем на использование магии тратится мана, а вот духи шкатулки требуют определенного уровня «гнева» у вашего персонажа. Так как (пока вы отдыхаете) мана восстанавливается, а полоска гнева стремительно пустеет, постоянно возникает практически гамлетовский выбор — отсиживаться в кустах и копить ману, чтобы в бою кастовать магию, или же активно драться, поддерживая уровень гнева на должном уровне.

В остальном все привычно. У каждого юнита есть определенное количество очков действия, которые можно потратить либо на передвижение, либо на атаку. Есть нюанс: если вы дошли до врага, но у вас осталось хотя бы одно очко действия, то позволяется нанести удар. С другой стороны, атака разом сжигает все доступные очки, и ходить после нее юнит не может. Практически каждый тип войск, кроме обычных атак, обладает некой дополнительной способностью. Например, рыцари могут разучить особо мощный удар, разбрасывающий врагов, конница умеет бить с разбега и так далее.

Помимо внушительной стратегической составляющей, битвы и выглядят очень красиво. Юниты подробно нарисованы и отличаются удивительно плавной анимацией.

■■■

Как показало наше знакомство с игрой, у Katauri Interactive получается очень масштабная и разнообразная игра. Если бы мы попытались во всех деталях описать, что ждет вас в «Легенде о рыцаре», для этого понадобилось бы страниц пять убористого текста. Но главное понятно — нас ожидает действительно большое приключение. Мы можем развивать главного героя, обучая его новым талантам, собирать огромные армии из самых разных существ, изучать масштабный мир, где можно летать на воздушном шаре, плавать на кораблях и сражаться с монстрами, выполнять сотни разных заданий.

На сегодняшний день «King's Bounty. Легенда о рыцаре» видится одним из лучших отечественных проектов за долгое время. Осталось только дождаться февраля, когда игра появится в продаже. ■

НЕФТЕДОЛЛАРЫ ОНЛАЙН

«ИГРОМАНИЯ» НАБЛЮДАЕТ ЗА ПЕРЕДЕЛОМ СФЕР ВЛИЯНИЯ В МИРЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ШУТЕРОВ

Олег Ставицкий

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Что? Симметричный ответ THQ на Enemy Territory: Quake Wars от Activision и сериал Battlefield от Electronic Arts.

Как? 12 часов на прямом рейсе Москва — Нью-Йорк, полтора часа в пробках, пять часов в Kaos Studios и пять часов в отеле в обнимку с ноутбуком.

ЖАНР	Третий важнейший мультиплеер-снаряд
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
РАЗРАБОТЧИКИ	Kaos Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
ПОХОЖЕСТЬ	■ Enemy Territory: Quake Wars ■ Серия Battlefield
МУЛЬТИПЛЕЕР	■ Интернет ■ Локальная сеть
ДАТА ВЫХОДА	Февраль 2008 года
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:	www.frontlineswar.com

В последнее время мы много и обстоятельно пишем про броуновское движение в области многопользовательских шутеров. Там действительно происходит много интересного. С одной стороны, в следующем году ожидается прибытие концептуально новых игр — **Left 4 Dead**, **The Crossing**. Но вот традиционный и устоявшийся, казалось бы, жанр симуляции полномасштабной войны тоже ощутимо потряхивает. Благодаря **Frontlines: Fuel of War** подобные игры, кажется, должны повернуться к игроку тем, чем должны были изначально. То есть лицом.

Номинальные дебютанты из **Kaos Studios**, в офисе которых буквально несколько часов назад автор данного текста был неоднократно взорван, раздавлен и расстрелян в упор, на самом деле таковыми не являются. Как выяснилось, ньюйоркцы Kaos начали свою карьеру в качестве производителей модов для **Battlefield 1942**. Они занимались тем, что перекраивали главный и лучший на сегодня командный многопользовательский шутер на современный лад. То есть выкидывали оттуда все эти «Тигры» и Т-34, заменяя их на танки и винтовки с лазерным прицелом. Так появился мод **Battlefield: Desert Storm**. Попытка оказалась настолько удачной, что **DICE**, авторы серии, предложили Kaos влиться в состав студии, и те с удовольствием согласились. Официально Kaos Studios были так называемой R&D team (research & development — исследование и разработка). Такое отделение есть практически у любой крупной студии, оно отвечает за разработку инноваций и принципиально новых концепций. В этом качестве Kaos поработали над **Battlefield 2,** после чего резонно рассудили, что пора бы сделать что-нибудь свое.

Цена за баррель

Как оказалось, Frontlines: Fuel of War — самое интересное из ближайших мультиплеер-свершений. Ото всех прочих военно-полевых забегов, прививающих вам чувство локтя, Frontlines отличается рядом инноваций. Во-первых, тут действительно есть сюжет. Можно, конечно, состроить кислую мину — скепсис по поводу сценария в многопользовательских шутерах совершенно оправдан. После того как вместо внятной сюжетной кампании **Unreal Tournament 3** опять обернулся серией примитивных ботматчей, на Fuel of War мы смотрели с подозрением. Но сейчас, проведя в студии полдня, можно совершенно точно гарантировать — Frontlines можно и нужно будет приобрести, даже если вы вообще не планируете подключаться к интернету. Это комплексный, масштабный и затейливо устроенный симулятор боевых действий с нормальным сюжетом, а не рудиментарной заставкой и абзацем брифинга перед миссией. Frontlines следует сценарию, у нее имеется завязка, кульминация и развязка, перед каждой миссией случаются диалоги, повествование действительно куда-то движется, а не просто работает генератором задач для следующего уровня.

Frontlines работает на Unreal Engine 3 и выглядит в диапазоне от «компетентно» до «атмосферно».

Даже если по результатам Frontlines окажется провалом, мы уже заочно любим ее за одни только дроны.

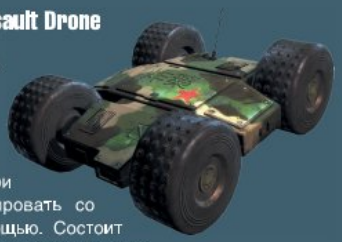
Предъявите ваш дрон

Самое чудесное жанровое нововведение во Frontlines — радиоуправляемые дроны. То, что Kaos (и игроки) выделывают с их помощью, мало походит на традиционное шутерное занятие. Смысл в том, что у вас в арсенале (а также в некоторых точках карты) имеются специальные, как бы это сказать… машинки и самолетики. А еще танчики. Любой из них раскладывается прямо на поле боя, после чего вы берете в руки виртуальный геймпад и ведете мини-технику к победе. Самое удивительное, что в такие минуты вы *совершенно* не знаете, что происходит вокруг: кто-нибудь может с легкостью подойти в упор и выстрелить вам из пистолета в голову. Тактика следующая: или кто-то должен обязательно прикрывать управляющего, или ему надлежит забиться в уголок поукромней.

MQ38 Hunter

Это такая помесь самолета и дельтаплана, которая исполняет две функции: разведывательную и подрывную. Пожалуй, самый юркий дрон в игре, Hunter умеет пролетать в самые узкие бойницы, после чего у вас есть два варианта (прежде чем дрон собьют): либо максимально исследовать вражеские тылы, либо, нажав на специальную кнопку, детонировать машину, отчего в клочья разлетаются не только солдаты, но также некоторые стены и предметы интерьера.

TR1 Tiger Runner Assault Drone



Дивное устройство выполняет примерно те же функции, что и MQ38 Hunter. Это такой разведывательный багги, умеющий при необходимости детонировать со всей полагающейся мощью. Состоит на вооружении у русско-китайского союза. К тому же TR1 Tiger очень достоверно ретранслирует детскую радость от контроля над радиоуправляемой машинкой. Завидев именно этот дрон, вся пресса (и я в том числе) с радостным гиканьем начала вырывать друг у друга геймпад.

AQ431 Assault Drone/ AQ432 Mortar Drone

Два мини-танка, которые практически неотличимы внешне, но обладают различными функциями. Assault Drone поливает все живое таким напором свинца, что смерть практически гарантированна. Это идеальное орудие нападения: Assault Drone в считанные секунды сносит любые укрытия, людей и некоторую технику. Завидев его, все, как правило, бросаются врассыпную.

AQ432 Mortar Drone исполняет примерно ту же самую функцию, только с поправкой на ракеты. То есть он оснащен не пулеметом, а выдающейся мини-ракетницей, с помощью которой легко можно подорвать танк.

TE1 Tiger Eye Recon Drone/ TC1 Tiger Claw Attack Drone

Визуально вертолет является наиболее впечатляющим дроном в игре. Когда ваш герой извлекает его из-за пазухи, раскладывает лопасти и нежно запускает по воздуху, Frontlines активно набирает баллы в графе «геймплей». Кроме разведывательного вертолета, Tiger Claw Attack Drone умеет поливать всех неугодных профилактическими мини-ракетами. К тому же он исполняет крайне ценную функцию — подсвечивает всех врагов не только для вас лично, но и для всей команды.

Сюжет во Frontlines мне, как гражданину России, было довольно сложно воспринимать всерьез. Так что, пока западные коллеги увлеченно смотрели на экран, кивали головами и что-то записывали в блокнот, автор этих строк давился смехом, делал вид, что кашляет, утирал слезы и два раза выходил в коридор подышать свежим воздухом. Fuel of War обстоятельно, с анализом и чуть ли не статистическими выкладками занимается моделированием последствий энергетического кризиса. Kaos Studios полагают, что сокращение запасов нефти и растущие на нее цены приведут к голоду и Третьей мировой войне. В конфликте с одной стороны участвует НАТО, которое теперь называется «Коалиция», а с другой — внимание! — «Красный союз». Последний — это, разумеется, павшие в объятия друг друга Россия и Китай. В заставке Frontlines на полном серьезе появляется Владимир Путин, за кадром звучит хроника новостей — и все это, в общем, выглядит одновременно как неуютный прогноз и традиционный голливудский ярмарочный бред. Русские солдаты непременно носят ушанки, вокруг регулярно встречаются вывески вроде «*ПЕНА ПИВА*», а последний уровень проходит за штурмом Москвы.

Кстати об уровнях. Frontlines предлагает восемь гигантских полей для сражений. При этом для однопользовательской кампании каждое поле боя разбито на подэтапы, так что в итоге Fuel of War состоит из примерно 30-40 миссий. Frontlines интереснее всего рассматривать именно с точки зрения сюжетной кампании, так как в мультиплеере все то же самое, только еще лучше. Поэтому для того, чтобы понять, насколько Fuel of War хороша в онлайне, достаточно умножить эмоции в данной статье в два раза.

Поле битвы — Москва

Ключевой характеристикой Frontlines является слово «*масштаб*». Это очень, очень большая игра. Когда армада танков с воем несется через выжженное мирным атомом поле, затем штурмует вражескую базу и спускается в ангар для запуска ядерной ракеты, это можно расценивать как разминку перед настоящим действием.

Несмотря на абсолютно блокбастерный темп, Frontlines — довольно тактичная игра.

В смысле масштаба для Frontlines это так, разминка.

Frontlines с легкостью поддерживает до 64 игроков онлайн, и ей действительно нужен весь этот размах, он оправдан. В первую очередь потому, что тут нереальное количество техники. Авто- и авиапарк насчитывает 60 единиц, и каждая из них к тому же подвержена апгрейдам. Но самое интересное, что вся эта техника (а также оружие и гаджеты) не плод фантазии дизайнеров Kaos Studios и не реальное оружие. Игра обстоятельно исследует область военных прототипов. Вся амуниция, представленная в Fuel of War, существует в нескольких экземплярах, тестируется или разрабатывается прямо сейчас. У Kaos стоят на вооружении несколько военных консультантов, которые с удовольствием рассказывают, чем сейчас заняты R&D-отделы мировых оружейных компаний.

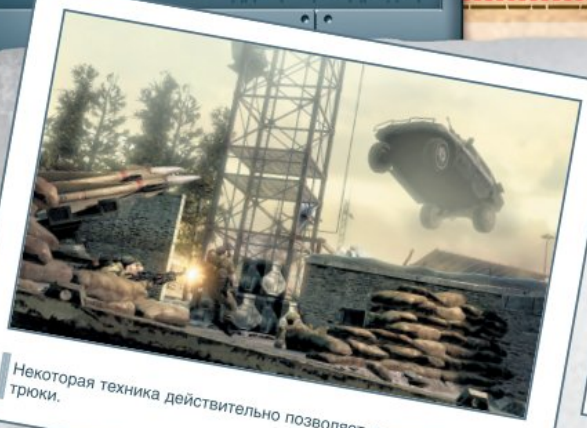
Результат такой комбинации — масштаба и множества техники — впечатляет. Frontlines — очень открытая и многовариантная игра. Огромную нефтяную вышку штурмует три вертолета, снизу по ним палят стационарные установки, в этот момент на расстоянии трех километров танки крушат гигантскую военную базу. Это традиционная ситуация как для одно-, так и для многопользовательской кампании. При этом Frontlines — не **Crysis**. Она не снабжена настоящими 2.0-технологиями, тут все исполнено на вчерашнем уровне, это такой sandbox-геймплей до того, как мир узнал про Crysis. Игре такая старомодность не вредит, а даже, наоборот, идет, потому что технологические недостатки она с видимым удовольствием искупает темпом. По ощущениям Frontlines ближе всего к такому специфическому жанру, как «шутер от **Midway**». То есть картинка, если ее остановить, окажется никудышной, но в действии выглядит феерическим образом: все трещит, разлетается, укрытия убедительно разваливаются на части (это, наверное, единственный nextgen-прием, которому обучена Fuel of War). Плюс враги умирают с фантастической скоростью. Диагональный стрейф и стрельба «на глазок» с легкостью принесут вам несколько фрагов.

В этой нарочитой безалаберности и заключается специфическая прелесть Frontlines. С одной стороны, она в меру серьезно моделирует какую-нибудь анимацию закладывания бомбы, а с другой — запускает все эти серьезности ярким фейерверком в небо.

Классификация

Но самое чудесное — это как Frontlines обошлась с классами, священной коровой всех многопользовательских снарядов. Их тут, строго говоря, нет. Перед каждой высадкой на поле боя вам предлагается принять два решения. С одной стороны — выбрать набор стартовой амуниции. Это может быть «снайпер», «тяжелая пехота», «противотанковые войска» и т.п. В зависимости от этого игра выдаст вам на руки арсенал, с которым вы, скорее всего, проведете всю партию. Боеприпасы расположены в специальных ящиках и подбираются автоматически, когда вы к ним подходите. Теоретически можно еще подбирать оружие с пола, но это происходит скорее в сюжетной кампании — во время мультиплеер-сражений подобным мало кто занимается.

Кроме набора оружия, игра также предлагает определиться с вашей специализацией, и вот это уже интересней. На выбор предлагается: поддержка с воздуха, инженер, техник и прочие, традиционные, казалось бы, варианты. Фокус в том, что выбранный класс никак не ограничивает в возможностях. Вы точно так же можете пользоваться любым транспортом и стрелять из любого оружия. Зато, в зависимости от выбранной специальности, игра снабжает вас спецвозможностями. Например, игрок, выбравший связь с ВВС,



Некоторая техника действительно позволяет исполнять такие трюки.

Frontlines часто цитирует Halo, но это ей даже к лицу.

может заказать ракетно-бомбовый удар. А техник — установить стационарную турель. Ближе всего такая система напоминает **World in Conflict** с его очень условной классификацией и набором тактических возможностей. Как и у **Massive**, вы развиваете ваш тактический арсенал — в зависимости от того, насколько успешно вы показываете себя на поле боя, игра постепенно сама выдаст апгрейд. Применительно к тому же специалисту по ВВС это означает, что вы можете нанести не только точечный ракетный удар, но и заказать ковровую бомбардировку.

Когда вы освоитесь с указанной системой (а происходит это примерно в течение первого получаса), у Frontlines неожиданно открывается второе, а затем и третье дно. Игра, которая на первый взгляд прикидывается многопользовательским шутером, чей масштаб неожиданно переехал в сюжетную часть, на самом деле оказывается зубастым конкурентом Battlefield. Ее ключевые аргументы в споре — темп и тактическое разнообразие. Kaos сочиняют бесчисленное количество нюансов (и продолжают делать это сейчас, за месяц до релиза — идет закрытый бета-тест): специальные дроны подсвечивают всех врагов на карте в зависимости от выбранной специализации, техника тоже снабжается специальными возможностями, при эвакуации из вертолетов и самолетов можно раскрыть парашют и спокойно сесть на землю.

Frontlines начинена тонкостями, но она не навязывает их: вы можете играть в нее, не зная и половины заложенных возможностей — большинство из них игра заботливо активирует сама. И это очень удобно: являясь по форме мультиплеер-шутером, Frontlines не заставляет вас заучивать комбинации и вообще не требует от игрока ничего, кроме двух вещей: реакции и драйва. Определившись перед стартом с базовыми параметрами, вы катапультируетесь на поле боя — и начинается натуральная война XXI века. В воздухе с воем проносятся самолеты, танки выпускают специальные ракеты, сбивающие с толку вражеские боеголовки, откуда-то прилетает атомная бомба.

■ ■ ■

Frontlines очень удачно выходит сейчас, зимой 2008-го — потом с жанром произойдет много интересного. Как и в случае с **Call of Duty 4**, эта игра — лебединая песня жанра в том виде, каким мы его знаем. Fuel of War как будто застряла на полпути. Она уже чувствует набирающие силу тренды — слияние сюжетной кампании с многопользовательской, радикальное упрощение — но по факту остается такой ускоренной в два раза версией Battlefield. И в данном случае это искренний комплимент. ■

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД**

В РАЗРАБОТКЕ

ПРЯМАЯ **РЕЧЬ**

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ**

ВЕРДИКТ

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звук.а, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Линар Феткулов
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

DUNGEON HERO

ЖАНР
- Экшен
- Ролевая игра

- Издатель: Gamecock Media Group
- Разработчик: Firefly Studios
- Похожесть:
  - Серия Dungeon Keeper
  - Overlord
  - Серия Diablo
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.gamecockmedia.com/hero

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2009 года

Толкиен в самом начале «Хоббита» убеждал читателя в том, что полурослики жили не в обычных норах, где грязно, сыро и все изрыто кротами и червями, а в роскошно убранных, уютных домах. Игра **Dungeon Hero**, в свою очередь, готовится развенчать придуманный самим Толкиеном стереотип, касающийся подземелий. Если верить фэнтези, это такое горнило для мерзких тварей, где царят содом и гоморра, а все подземные обитатели страстно мечтают вырваться наружу и пасть от рук добрых героев. Компьютерные игры прибавляют к этому описанию еще одну деталь: в подземельях всегда полно бесхозного золота, которое так и просится к нам в руки. Стоит только убить монстра или разрубить любую бочку.

Dungeon Hero предлагает трезво взглянуть на вещи. Существам под землей отнюдь не весело от такой готической обстановки — им мокро, темно и грустно. А уж если там и есть золото, то оно точно задействовано в товарно-денежных отношениях, и пусть только кто-нибудь попробует его взять!

Подземелья в Dungeon Hero — это экологическая и социальная система (разработчики, **Firefly Studios**, набили руку на моделировании функционирующих сообществ, работая над своим главным проектом — стратегической серией **Stronghold**). Обитающие в ней гоблины живут, работают и умирают. Каждый имеет какие-то обязанности: гоблин-пекарь печет хлеб, доктор лечит больных, шахтер добывает руду. У большинства есть семьи и домашний скот: гоблины научились приручать диких монстров, вроде троллей, и использовать их в хозяйственных нуждах (конкретно троллей — для помощи при работе в шахтах). При этом в подземном мире по-прежнему остается множество неисследованных уголков с малоизученными флорой и фауной.

Но главный интерес для игрока в Dungeon Hero представляют, конечно, города. Вернее, один большой город — Голдстар, где живут самые цивилизованные и культурные гоблины. Столица разделена на районы: например, Берч — религиозный центр, заполненный шаманами и послушниками, или Грейс — трущоба, пристанище бедняков и бандитов, где треснули своды пещеры и всегда идет дождь. Всего обещано четыре района. В городе также будут места для торговли и развлечений, промышленные и военные зоны.

Власть в подземелье принадлежит кланам гоблинов, и в Голдстаре живет самый миролюбивый из кланов. Но есть еще и периферийные поселения, со своей знатью и политической системой. Между кланами, разумеется, идет война.

Что же предстоит делать в этой ситуации нам с вами? Обычно игры с такой обстановкой предлагают встать у руля и лично заняться подземной инфраструктурой, как в **Dungeon Keeper**. Или весело раздавать команды своим подручным, как в **Overlord**. С последней Dungeon Hero связывает общий сценарист, **Райана Пратчетт** (дочь **Терри Пратчетта**, которая, похоже, унаследовала литературный талант отца).

Выходит, нас ждет новый симулятор злодея? Ничего подобного. Dungeon Hero принадлежит к жанру Action/RPG (в просторечье — hack&slash), важнейшим представителем которого является **Diablo**. Однако в Dungeon Hero, в отличие от собратьев, события разворачиваются не на «аренах», замаскированных под подземелья, а в живом, функционирующем мире. Том самом, что мы описали выше.

Колдовать герой не сможет, зато получит в свое распоряжение интересную боевую систему: для выполнения мощных ударов требуется простор, а монстры все время напирают, поэтому нужно любым способом расчищать себе место — толкаться, пинаться, использовать подручные предметы. «*Чем больше места — тем сильнее удар*», — вот главный лозунг местной экшен-механики.

Заявление «*Diablo с внятной вражеской социальной системой*» звучит как минимум любопытно.

Кадр явно постановочный, но обещают именно такую толкучку.

Мы видели Dungeon Hero на E3, но тогда авторы радостно показывали несколько скетчей и ничего дельного, в общем, не сообщали. Спустя всего полгода в результате нашей бурной переписки с разработчиками появился этот материал. Еще через шесть месяцев мы надеемся увидеть приличные скриншоты, а там, собственно, и до релиза недалеко. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Бойкая Action/RPG, место действия которой — сказочное подземелье со своей социальной системой. От авторов Stronghold.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Олег Ставицкий
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

GHOSTBUSTERS

ЖАНР: Экшен

- Издатель: Vivendi Games
- Разработчик: Terminal Reality
- Похожесть: Ghosthunter (PS2), Ghost Master
- Мультиплеер: Кооператив
- Сайт игры: http://ghostbustersgame.com

ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Ностальгия по-прежнему остается одним из серьезнейших маркетинговых инструментов современности. В ноябре в интернет просочился один-единственный скриншот, от которого все игроки в возрасте от 16 лет впали в экстатический транс. Картинка изображала падение зефирного человека на оживленную улицу Манхеттена. Ни имени разработчика, ни комментариев, ни издателя, ни логотипа к файлу не прилагалось. Тем не менее в воздухе зазвучали ключевые слова: «**Охотники за привидениями**», «*Билл Мюррей*», «*Лизун*» и, конечно «*who you gonna call?*».

Ghostbusters, объект культа и поклонения, одна из самых кассовых и гомерически смешных фантастических комедий, в России известна не столько благодаря фильмам (1984 и 1989 года выпуска), сколько благодаря одноименному мультфильму, который в течение нескольких лет стоически показывал «Первый канал». Если вам меньше шестнадцати, слова «*ловушка*», «*Лизун*» и прочие могут показаться странными. Но история о четырех не самых удачливых ученых, которые научным языком описали, что такое привидение, и придумали способ поймать его в специальное устройство, — это на самом деле культ.

С официальной игрой, которую, несомненно, жаждет увидеть многомиллионная аудитория, все оказалось не так просто. Некоторое время назад на YouTube появилось несколько ошеломляющих видеороликов, которые недвусмысленно намекали на то, что Ghostbusters-игра находится в производстве. Ответственность взяла на себя словенская студия **ZootFly** (в первую очередь известна благодаря аркадной дилогии **Panzer Elite Action**). Авторы сразу оговорились, что лицензии у них нет и они все еще ведут переговоры. Через некоторое время все ролики были удалены по запросу со стороны правообладателя — **Sony Pictures**.

Фанаты тут же составили открытую петицию (***www.petitiononline.com/zootfly/petition.html***), в которой обратились к держателям лицензии с просьбой разрешить ZootFly работу над проектом. В ответ случилось кое-что другое. **Vivendi Games** сначала объявили о приобретении прав на «Охотников за привидениями», а затем выпустили тот самый скриншот с зефирным человеком. Через несколько дней последовал официальный анонс: Ghostbusters создаются силами американцев **Terminal Reality** (**BloodRayne 1-2**, **Nocturne**), ZootFly не у дел. Релиз намечен на осень-2008.

По поводу официальных «Охотников за привидениями» на сегодня известно вот что. Сценарий пишут исполнители главных ролей и авторы оригинальной кинодилогии **Дэн Экройд** и **Гарольд Рэмис**. Игра является прямым продолжением фильмов, так что в качестве главных героев выступят все ключевые актеры, включая Билла Мюррея. Кроме того, Ghostbusters поддерживает модное сейчас кооперативное прохождение. Сколько человек одновременно смогут взяться за бластеры, неизвестно, но надо полагать, что до четырех включительно.

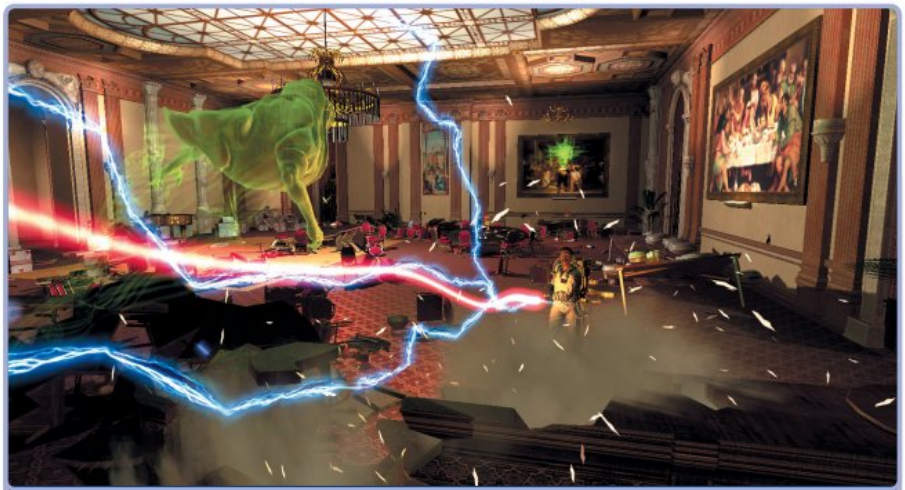
Тот самый скриншот, поставивший на уши всех, кто еще помнит, что значит «don't cross the streams».

В данном случае все эти привычные маркетинговые строчки оказывают согревающий эффект, потому что Ghostbusters — это как раз тот фильм, который давно и настоятельно просится на современные мониторы. Здесь все, включая персонажей, сюжет, механику и юмор, как будто создано для того, чтобы стать компьютерной игрой. Terminal Reality сообщают также пространную информацию о тактических элементах (несколько игроков смогут комбинировать свои возможности для исполнения спецприемов) и обещают все фирменные Ghostbusters-гаджеты, включая знаменитый индикатор протоплазмы. Ну и, разумеется, чудеса прогресса: корректную физику, разрушаемость и прочие радости жизни.

■■■

Трудно объяснить, почему все это так вдохновляет, но интернет-анонс Ghostbusters собирает и в России, и на Западе рекордное количество комментариев. «Охотники за привидениями» — квинтэссенция развлекательного кино: это смешно, это интересно, это приключение, и в них всегда была тайна. Чтобы сделать на таком материале действительно плохую игру, надо очень постараться.

P.S. ZootFly, чье видео выглядело лучше, чем творчество Terminal Reality, не сдаются. Их игра, скорее всего, выйдет в свет, но под другим названием и с другими главными героями. Такие вот су-


Комбинация «Ghostbusters + корректная физика» звучит как эротический сон многих наших редакторов.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая в новейшей истории компьютерных игр игра по мотивам «Охотников за привидениями». От авторов BloodRayne. Кто не ждет — тот очень неправильно делает.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Акелла

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S CREED™

UBISOFT™

РЕКЛАМА

Революционная система управления персонажем.

Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.

Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.

Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.

Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru

Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.

Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

СОЮЗ ХИТ ZONA М.видео Настроение! www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Акелла

ЖАНР КВЕСТ

- Издатель: Новый диск
- Разработчик: Phantomery Interactive
- Похожесть: Scratches
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.sublustrum.ru

ДАТА ВЫХОДА
2008 год

SUBLUSTRUM

То, что на территории страны России (конкретно — в Санкт-Петербурге) создаются такие игры, как **Sublustrum**, безусловно, прекрасно. В то время как качественный разрыв между нашими и западными шутерами, гонками и стратегиями драматически увеличивается, игры от маленьких независимых студий кажутся логичным выходом из ситуации. Sublustrum не ждет народная любовь и всемирное признание. Это небольшой концептуальный инди-квест, ближайшим ориентиром для которого на первый взгляд видится **Scratches**, наш прошлогодний фаворит среди молодых экспериментаторов. Но при личном знакомстве (которое случилось у нас месяц назад на «ИгроМире») оказалось, что идеологически питерцы из **Phantomery Interactive** гораздо ближе к российской же **Ice-Pick Lodge**. Правда, в отличие от Дыбовского, метафизические идеи которого мы с большим трудом формулируем на этих страницах, Phantomery Interactive делают жанровую игру с понятными задачами.

По форме Sublustrum — классический **Myst**-образный квест, какие мы ежегодно рецензируем тоннами. Обзор на 360 градусов, странные механизмы, художественный минимализм, упоение всеми этими переплетениями ржавых труб, мегабайты текста в найденных записках. Вы и сами все знаете.

Со Scratches его роднит внимательное отношение к звуку. **Георгий Белоглазов**, худрук Phantomery и идейный вдохновитель проекта, оказался по совместительству музыкантом. Выступает под затейливым псевдонимом **Anthesteria** (***http://anthesteria.stillclouds.com***) и сочиняет довольно внятный эмбиент. В рамках своей музыкальной карьеры Георгий занят изучением феномена мегалитов — доисторических каменных сооружений, по поводу предназначения которых до сих пор нет однозначной теории. Мегалиты, датированные в основном II-III веками до нашей эры, распространены практически по всему миру (самое известное сооружение — Стоунхендж в 130 км от Лондона) и являют собой не то надгробья, не то места ритуальных церемоний. Достоверно известно, что если к такому каменному сооружению подать электрический ток, оно начнет издавать инфразвук — низкочастотные колебания, уловить которые человеческое ухо не способно. Зато прекрасно улавливает наша психика — инфразвук способен внушить панику, ужас, депрессию и черт знает что еще.

Пресс-релиз говорит что-то про ретро-футуризм и стимпанк. По нашему мнению, все это гораздо ближе к пространственным парадоксам М.К. Эшера.

Именно мегалиты и инфразвук лежат в основе Sublustrum. Место действия — СССР, двадцатые годы прошлого века. Главный герой оказывается в квартире своего брата — пропавшего ученого, который в последнее время занялся изучением инфразвука и его возможностей. Брата в квартире не обнаруживается, зато там находятся престранные устройства неизвестного предназначения. С этого момента начинается наше путешествие сначала во времени, а затем и в пространстве.

Кроме скрупулезного саунд-дизайна, Sublustrum также претендует на визионерство и даже некоторое новаторство. Игра условно разбита на несколько логических частей, и каждая обставлена по-своему. Какие-то эпизоды выглядят как проекция черно-белой пленки, немого кино, какие-то напоминают выцветшие довоенные фотографии. Окружающее игрока пространство как будто разваливается на части, проваливается в абсолютную абстракцию — привычная квартира, коридоры и подвалы постепенно сменяются трехмерными пространственными парадоксами в духе М.К. Эшера.

При этом Sublustrum остается стопроцентным, очень традиционным квестом, с поправкой на музыкальные и звуковые паззлы. То есть кроме традиционных механических головоломок в Sublustrum имеются и музыкальные. В качестве ближайших ориентиров см. **Eve**, экспериментальный квест музыканта **Питера Гэбриела**, и **9: The Last Resort**, озвученный **Шер**, **Джеймсом Белуши** и музыкантами группы **Aerosmith**.

Местами сходство со Scratches почти фотографическое. Но это обманчивое ощущение.

■■■

Sublustrum, который стремительно приближается к завершению, вызывает у нас искреннюю симпатию. Белоглазов и коллеги являются носителями понятной, свежей концепции и, похоже, знают, что они делают, — редкое сегодня сочетание. На результат можно будет посмотреть буквально в начале следующего года — Phantomery, еще недавно сидевшие без офиса и издателя, собирают Sublustrum из составных блоков, грозя релизом чуть ли не в январе. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Концептуальный инди-квест родом из Санкт-Петербурга. В основе — теория инфразвука и феномен мегалитов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

© 2007 10TACLE STUDIOS AG. Developed by Deck13 Interactive GmbH. All rights reserved. All further registered trademarks are the property of their respective owners. © 2007 "Плэй Тэн Интерэктив". Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com. © 2007 "Руссобит-Паблишинг". Все права защищены. www.russobit-m.ru, 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81, Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия в реальном времени

- Издатель
  Не объявлен
- Разработчик
  Black Sea Studios
- Издатель в России/локализатор
  Акелла
- Похожесть
  - Starcraft
  - Warhammer 40 000: Dawn of War
  - Серия Ground Control
- Мультиплеер
  Без подробностей
- Сайт игры
  www.worldshift-game.com

ДАТА ВЫХОДА
2008 год

WORLDSHIFT

Линар Феткулов

Современные стратегии все дальше отходят от классических канонов базостроения и управления юнитами. **WorldShift**, новый проект болгар из **Black Sea Studios** (до этого они отметились приятной экономической стратегией **Knights of Honor**), кажется очень похожим на еще не вышедший **Starcraft 2** — классические угловатые пехотинцы, мерзкие инопланетяне, знакомые антуражи… Но это только на первый взгляд. При ближайшем рассмотрении (а также после разговора с разработчиками) выяснилось, что WorldShift вполне может оказаться главным бунтарем от sci-fi-стратегий образца 2008 года.

Конец света

Сюжет, правда, таких опасений не вызывает. В будущем ученые обнаруживают на орбите Плутона огромное, таинственное, темное небесное тело. Все космическое пространство вокруг объекта покрывается проказой, которая искажает облик материи и, конечно, уничтожает все живое. Не мудрствуя лукаво люди назвали тело «Осколок-0» и начали зачарованно наблюдать за его перемещениями, пока им не открылось, что он летит прямо на Землю. Пока земляне рассуждали, что же по этому поводу стоит предпринять, метеорит счастливо врезался в нашу планету и уничтожил человеческую цивилизацию, какой мы ее знаем.

Много тысяч лет спустя остатки населения еле сводит концы с концами в пяти мегалополисах, борясь с постоянной нехваткой ресурсов и набегами Дикарей. Последние, как несложно догадаться, это оставшиеся за пределами городов маргиналы, которые подверглись воздействию чумы (та самая зараза, распространяемая метеоритом), утратили прежний облик, зато получили магические способности. Третья раса — таинственный Улей — это инопланетяне, про которых пока известно только то, что они есть.

Каждой фракции дадут шанс проявить себя в ходе однопользовательской кампании (18 миссий), по мере прохождения которой игроки узнают, что же на самом деле скрывается за падением осколка на Землю. Бои будут идти в основном на поверхности Земли, измененной чумой.

Сами Black Sea Studios сообщают, что им не нравятся однопользовательские кампании современных стратегий, которые, по сути, являются тренировкой к мультиплеерным баталиям. Компьютер может обыграть человека только одним способом — грязно жульничая, получая ресурсы по повышенной ставке. Даже в самых продвинутых RTS вроде **Supreme Comander**, где в skirmish-сражениях можно задавать боевой стиль AI, компьютер не выдавал приемлемый результат.

Именно поэтому Black Sea в сюжетной кампании решили полностью отказаться от битв с противником, который так же, как и вы, развивает свою базу. Взамен они используют исконно существовавший только в онлайновых RPG режим PvE, то есть игрок против окружающей среды. В MMORPG герои таким образом набирают опыт, разбираясь с раскиданными по карте монстрами. Нечто подобное будет и в WorldShift. То есть как таковой вражеской базы и строительства вообще в WorldShift нет. Зато есть окружающая среда, населенная разнообразной фауной. Как при такой организации мира будет происходить целеполагание в миссиях, пока не очень понятно. Но идея RTS с живым миром и своей экосистемой интригует.

Таким образом, однопользовательская кампания все равно остается тренировкой. Только не для битв с другими игроками, а для кооперативных сражений. Разработчики считают, что кооператив в

Авторы, кроме прочего, сообщают о битвах с боссами. Совсем как World of Warcraft.

Уровни многоярусные — во время перестрелок некоторые юниты падают в пропасть.

Визуально WorldShift напоминает такую помесь Starcraft и Warhammer 40 000. Достойные ориентиры.

Как такая детализация будет смотреться в RTS образца 2008 года — неизвестно.

стратегиях — золотая жила, которую до сих никто не использует. Разогрев игроков сюжетными миссиями, Black Sea бросят их в онлайн, где главной геймплейной задачей будут совместные зачистки территории от монстров.

Для тех же, кто не мыслит стратегии без матчей против других игроков, припасен классический PvP (игрок против игрока). Там уже можно будет отстраиваться, хотя здания будут играть явно второстепенную роль. Поединки начинаются с фиксированным количеством подчиненных, которых выбирают перед битвой. А такого понятия, как «*поздние юниты*», в WorldShift просто нет.

Конец стратегии

Поддерживая модную тенденцию, авторы стараются сделать геймплей максимально стремительным. На поле битвы всего несколько десятков юнитов, контроль осуществляется за каждым по отдельности, а не за группой. У всех рас будет по одному герою и по четыре офицера. Разновидностей офицеров тоже четыре, так что вариантов комбинирования предостаточно.

Что же касается обычных юнитов, то здесь Black Sea сохраняют радиомолчание, умеренно дозируя информацию на сайте. Пока известно только, что люди будут во многом опираться на тяжелые боевые машины, которые очень сильны в бою и для починки которых требуются техники. Обычных юнитов лечить будет куда проще, на машины также не будут действовать отравляющие и замедляющие заклятья Дикарей. Те, в свою очередь, активно используют магию, и в их активе значатся загадочные подземные юниты. Про армии Улья Black Sea пока не распространяются.

Зато сообщают про кое-какие юниты из арсенала людей. Обычный пехотинец, скажем, может бросать гранаты, офицер под названием Судья — использовать энергию врага против него же, конвертировав собственный урон во вражеский. А вот, например, у некоего Потрошителя есть шанс нокаутировать противника. Все это не то чтобы откровение для RTS. Но вот интересный факт: умения пассивны, то есть игроку не нужно их активировать, юниты пользуются вверенными возможностями самостоятельно.

Вся эта система оживает, как только авторы заводят речь об артефактах. Вы наверняка уже нарисовали в воображении очередные ботинки «+5 к силе», которые так и просятся на героя. С этим стереотипом у реликтов WorldShift общего мало. Артефакты действительно нужно отбивать у монстров и экипировать, но вот только одеваются они не на героя или какой-то отдельный вид юнитов, а на всю расу в целом!

Каждому участнику вашей армии артефакты сообщают полезные свойства. Никаких новых способностей юниты не получат, зато их характеристики подскочат, плюс — возрастут показатели тех самых пассивных умений. Пехотинцы начнут дальше кидать гранаты, радиус взрывов увеличится, возрастет сила атаки или запас брони, у колдунов будет быстрее восстанавливаться мана, а солдаты научаться ускоренной регенерации.

Всего предусмотрено 15 слотов для артефактов (броня, оружие, имплантанты), комбинировать их можно будет по усмотрению игрока, что открывает настоящую бездну для тактических маневров. Допустим, противник приготовился к встрече с профессионально дерущимися в ближнем бою инопланетянами, а те взяли артефакт, повышающий дальность плевка кислотой, и уничтожили врага на расстоянии. Или, скажем, оппонент, ожидая, что люди будут развивать технику, приготовился к затяжному поединку, а те увеличили с помощью реликта скорость передвижения и выиграли за счет стремительной атаки. Или Дикари сконцентрировали прокачку на броне и сделали из некогда уязвимых колдунов сверхсолдат… В общем, простор для фантазии обширный.

Мощные артефакты доступны в конце кампании, но наиболее сокрушительные образцы можно будет заполучить, только отбив у монстров в кооперативном режиме. Единственное, что смущает во всем этом тактическом великолепии, — невозможность смены артефактов прямо на поле боя. Их можно одевать только перед битвой.

■■■

В то время как **World in Conflict** оказался таким **Battlefield** от мира RTS, WorldShift вполне может оказаться стратегическим подражателем **World of Warcraft**. С непременными рейдами, зачисткой подземелий и добычей артефактов. Будет ли такой подход пользоваться успехом, пока сказать сложно, но попытка в любом случае занятная. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Механика MMORPG World of Warcraft в применении к RTS дает неожиданные результаты. Гибрид готовится к выходу уже в следующем году.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Шутер

- Издатель
  - Не объявлен
- Разработчик
  - Arkane Studios
- Похожесть
  - Dark Messiah of Might and Magic
  - Assassin's Creed
  - Left 4 Dead
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайт игры
  - www.arkane-studios.com

ДАТА ВЫХОДА

Начало 2009 года

THE CROSSING

Линар Феткулов

Dark Messiah of Might & Magic, одна из лучших игр 2006 года, стала настоящим прорывом в специфическом жанре beater (шутер с упором на ближний бой). После определенного успеха (версия для Xbox 360 под названием **Dark Messiah of Might and Magic: Elements** выйдет в начале 2008 года) французы из **Arkane Studios** выступили самым неожиданным образом. Каким-то дивным образом они заполучили себе арт-директора **Half-Life 2 Виктора Антонова** и без лишнего шума занялись своим третьим проектом **The Crossing**. Неожиданным здесь является вот что: у проекта до сих пор нет официального издателя, Arkane сохраняют практически полное радиомолчание и отказываются от любых интервью, заверяя, что еще «слишком рано». При этом те факты, которые все-таки просочились из-за стен студии, говорят о том, что французы заняты самым амбициозным своим проектом и претендуют чуть ли не на очередную жанровую революцию (которых, к слову, в этом году случилось немало).

Перекресток миров

Место действия — Париж, охваченный массовыми беспорядками. Причина восстаний кроется в 1307 году. Именно в это время случилось крайне важное для мировой истории событие — погиб орден тамплиеров, самый могущественный рыцарский орден средневековья, получивший свое звание за то, что был основан в месте, где по преданию находился храм царя Соломона, отчего этих рыцарей называли храмовниками или тамплиерами (символ — красный восьмиконечный крест, красующийся в логотипе The Crossing). Эта организация начала набирать слишком большой политический вес, с чем никак не могли согласиться люди, стоявшие в то время у власти. Верхушка ордена была поймана, членов ордена обвинили в ереси (тамплиеры проводили таинственные ритуалы, дав при этом клятву неразглашения). Под пытками многие признали себя виновными, но затем публично отреклись от показаний, после чего их отправили на инквизиторский костер. Париж прославился самой жестокой расправой над тамплиерами (их также преследовали в Германии, Англии, Испании и других государствах).

Но что если в 1307 году тамплиеры нанесли ответный удар и, напротив, захватили власть? По версии Arkane Франция в этом случае стала бы страной крестоносцев, милитаристским государством, в котором не осталось места для развития культуры. Не случилось бы эпохи Возрождения, изменилась бы вся картина мира. А современная Франция оказалась бы охвачена гражданской войной.

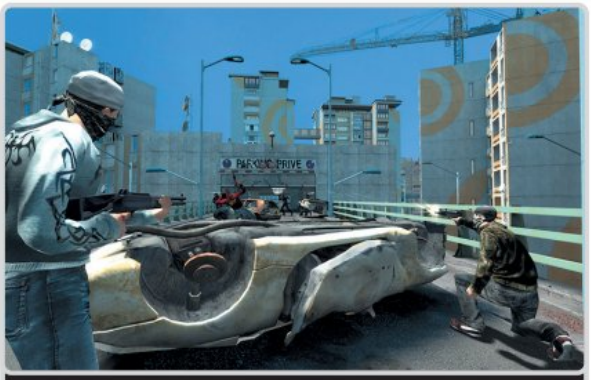
Так вот, в The Crossing именно это и происходит. Более того, в игре две эпохи пересекаются. В качестве главного культурного ориентира Arkane называют фильм **Алехандро Аменабара** «**Другие**». В нем люди и призраки сосуществуют в одном пространстве и до определенного момента не соприкасаются друг с другом. Но однажды их миры сталкиваются лбами. Примерно то же самое случается и в The Crossing, название которого можно трактовать по-разному: от тамплиерского креста до этого самого «пересечения».

Играть предстоит, с одной стороны, за тамплиера, а с другой — за современного полицейского. И тот, и другой побывают как в средневековом Париже, так и в XXI веке. Соответственно, к привычным мечам и кинжалам добавится огнестрельное оружие, но рукопашный бой по-прежнему будет составлять основу геймплея.

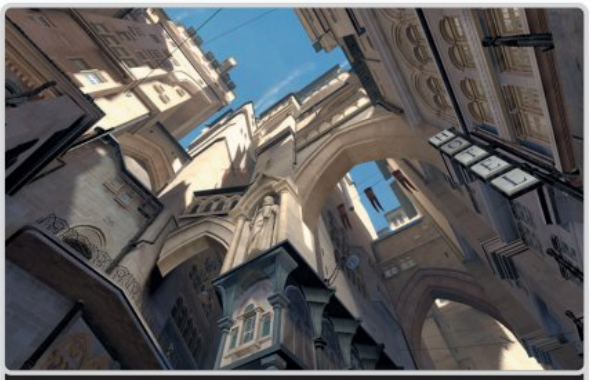
Вняв пожеланиям поклонников, Arkane сохранили основу боевой механики, но сделали ее более разнообразной. Новые движения корпусом, новые способы прикончить сбитого с ног врага, новые контекстные уда-

Движок Source (от Half-Life 2) узнается с первого взгляда.

Некоторые кадры из The Crossing можно по ошибке спутать с каким-нибудь Counter-Strike: Source



Антонов остается верен себе — даже Париж у него напоминает Восточную Европу.



Париж, как известно, является лучшим городом на земле. Несмотря на французов.

ры, приемы борьбы с несколькими противниками сразу. В общем, Arkane делают именно то, чего все ждали от Dark Messiah of Might and Magic: свирепый экшен от первого лица, снабженный возможностью схватить врага голыми руками и насадить на торчащую поблизости пику. В случае с Dark Messiah это счастье быстро сменялось унылыми коридорами и пещерами, но теперь Arkane обещают сделать все как нужно.

Из оружия пока известны только мечи с боковой рукоятью, сюрикены из репертуара ниндзя и веревка с крюком, чтобы забраться повыше или спикировать на зазевавшегося неприятеля, убив его одним ударом. Arkane активно эксплуатируют так называемый «вертикальный геймплей». То есть готовьтесь много лазить по крышам (привет, **Assassin's Creed**!) и часто срываться с них на вражьи головы. Ну и напоследок обещаны самодельные бомбы и растяжки.

Перекресток геймплеев

Всего вышеперечисленного, казалось бы, достаточно, чтобы фанаты Dark Messiah of Might and Magic (среди которых имеются и некоторые наши редакторы) зашлись в восторженном танце. Но это, как выяснилось, только начало.

Arkane заявляют, что их проект станет первой игрой в истории с возможностью, которую они сами называют *cross-player*. Если охарактеризовать ее коротко, то это обычный однопользовательский сингл, в котором AI-противники заменены живыми игроками. Тут надо сделать пояснение. Одиночная кампания в The Crossing — не просто набор карт, снабженных кое-какими постановочными элементами (см. такой подход к сюжетному режиму в **Unreal Tournament 3**). Это именно кампания со своей интригой, началом, кульминацией и развязкой. Со скриптами, диалогами и прочими атрибутами.

Чтобы организовать такое масштабное действо, где каждый актер — живой человек, Arkane разработали целую систему. Все игроки разделяются на два класса: обычные солдаты-наемники и элита. Для одной сессии элитных бойцов чаще всего будет только двое: они являются главными героями представления и играют в кооперативе. Иногда может случиться так, что этому дуэту придется столкнуться с другой парой элитных бойцов, но такое будет происходить нечасто и только в моменты сюжетных поворотов. Большую часть времени элите придется воевать с толпами обычных солдат. Пока на сервере нет ни одного элитного воина, пехота месит друг друга в привычном режиме team deathmatch. Но стоит сюжетному герою появиться, как обычные игроки прекращают междоусобицу и начинают охоту за ним. Разумеется, элитный боец намного сильнее пехотинцев, у него мощнее атака и больше здоровья, зато у наемников есть численный перевес. Иногда, согласно сюжету, тому или иному отряду пехотинцев придется помогать элите, если сценарий предполагает, что они воюют с вражеской группировкой.

Но что если раздосадованный своей жалкой участью наемник вдруг откажется исполнять роль статиста и решит испортить всем праздник, просто убежав с поля боя? Этого ему сделать не дадут. Элитные бойцы в прямом смысле слова стоят в центре мира The Crossing. Стоит пехотинцам отдалиться от героев на определенное расстояние, как их тут же «выключат», подобно оставшимся за кадром AI-монстрам.

Вообще, играющим за обычных пехотинцев придется вкусить всю прозу жизни подконтрольного AI-болванчика. Их существование будет напрямую связано со скриптами, во время которых на двух героев обрушиваются новые волны атакующих. Скажем, в первые мгновения кат-сцены элита встречает противников под управлением искусственного интеллекта. Именно в этот моменты вы на манер агента Смита из «**Матрицы**» выбираете, в кого бы вам вселиться, и начинается бой. Свежие партии болванчиков могут подоспеть весьма неожиданно: элитные бойцы нападают на AI-часовых, те успевают вызывать подкрепление и тем самым открывают новые «вакансии» для живых игроков.

■■■

Таким образом, Arkane пытаются поженить два полярных подхода к игре в шутеры от первого лица. Игроки уже традиционно делятся на тех, кто предпочитает играть в одиночку или в онлайне. Недавно эта двоичная система координат дополнилась также кооперативом, но The Crossing предполагает принципиально новый подход: это многопользовательский однопользовательский шутер! То, что самый продвинутый AI не может играть так же интересно, как живой оппонент, уже давно стало понятно. Но так же очевидно, что самому лучшему многопользовательскому шутеру не хватает сюжета и постановки. Arkane пытаются совместить и то, и другое в рамках одной игры. Самое удивительное, что, даже если у них ничего не получится, у нас все равно окажется доведенная до ума версия Dark Messiah of Might and Magic! Тоже неплохой в общем-то вариант. ■

Такие вот полеты могут стать еще одной визитной карточкой Arkane наряду с фирменной боевой системой.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Идейный наследник Dark Messiah of Might & Magic с серьезными жанровыми амбициями.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

ХУДРУК RUNNING WITH SCISSORS О САМОЙ СКАНДАЛЬНОЙ ИГРЕ В СВОЕЙ ЖИЗНИ

ВИНС ДЕЗИ

POSTAL 3

ЖАНР Трэш мирового значения

- **Издатель**
  Акелла
- **Разработчики**
  - Running with Scissors
  - TM Studios
- **Похожесть**
  Серия Postal
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Дата выхода**
  2008 год

Это, в общем, исчерпывающий скриншот относительно грядущей игры.

TM Studios, кажется, делают главную игру своей карьеры.

О ЖИЗНИ POSTAL DUDE

Безумный Чувак — личность сложная и многогранная, он не похож на стереотипного персонажа видеоигр. В конце концов, то, каким он будет, решать игроку. В новой части нашей серии его жизнь будет крутиться вокруг кое-какой службы занятости, представители которой будут мучить Чувака. Еще, вполне возможно, наш герой найдет свою любовь. А там, глядишь, и о душе задумается…

О СТРУКТУРЕ ГЕЙМПЛЕЯ

Суть **Postal 3** в свободе выбора. Игрок волен делать то, что ему вздумается. Это не только повышает реиграбельность и делает геймплей нелинейным, но и позволяет создать свой собственный, особый стиль игры. Мы работаем над тем, чтобы дать игрокам максимальную свободу. Именно поэтому Postal — отличная игра, а не очередной клон. В третьей части выбор игрока будет стоять между добром и злом и концовка игры будет зависеть от того, что он в итоге предпочтет. А вот система привязки игровых заданий к дням недели отправилась в прошлое. В этот раз все будет завязано на том, какую работу поручат Чуваку и что из этого выйдет.

О НОВОМ ГОРОДЕ

На новом месте все будет по-новому. В финальной версии мы планируем сделать более 125 типов персонажей, каждый из которых будет по-своему отображать несовершенство общества. И они, кстати, станут умнее: мы придумываем для них массу вариантов поведения, работаем над новыми возможностями их взаимодействия с игроком. Кто-то, как обычно, будет более сообразительным, кто-то — более жестоким, чем остальные. Ну и идиотов, само собой, будет предостаточно. Это же Postal!

О БЕЗУМИИ

Мне очень хочется, чтобы кто-нибудь, наконец, объяснил мне, что же такое безумие на самом деле. Но подозреваю, любого, кто прошел бы через то же, что и наш Чувак, можно назвать безумцем. В третьей части любителям сумасшедшего геймплея необязательно даже будет что-то делать. Можно просто сидеть на месте — и все равно вокруг вас будет твориться полнейший дурдом!

ОБ АЛЬБЕРТЕ ГОРЕ

В жизни Эл Гор @#$%^ какой скучный. Надеемся, Postal 3 поможет его политической карьере, ведь в нашей игре люди смогут увидеть его в ином свете. В игре он будет выступать от партии «зеленых» — они у нас в этот раз будут сродни террористам. И, конечно, самого Гора можно будет убить. Не забывайте, нет такого персонажа, которому в нашей игре нельзя было бы выпустить кишки.

О ДЖЕКЕ ТОМПСОНЕ

Удивительно, как часто люди спрашивают меня, появится ли Джек Томпсон в Postal 3. Скажу так: игра у нас сатирическая, так что все может быть. Уж мы постараемся сделать все, чтобы порадовать наших фанатов.

О ЖИВОТНЫХ И ИХ ВЗАИМООТНОШЕНИЯХ С ЛЮДЬМИ

Обезьяны? Кто-то сказал «*обезьяны*»? Что ж, сами виноваты — вы ведь не хуже нас знаете, что обезьяны любят делать больше всего (*очевидно, Винс намекает на сцену из фильма Postal, где героя-карлика насилует огромная толпа шимпанзе. — **Прим. ред.***)!

О НАСИЛИИ

Смешно бывает ровно до того момента, пока кто-нибудь не пострадает. Потому что потом все превращается в истерику.

О ТОМ, ЧТО БЫЛО БЫ, ЕСЛИ БЫ POSTAL ЗАПРЕТИЛИ ВЕЗДЕ, КРОМЕ РОССИИ

Ха, а вы лучше попробуйте представить себе такой Postal 4, который запретят даже в России!

КВЕСТ

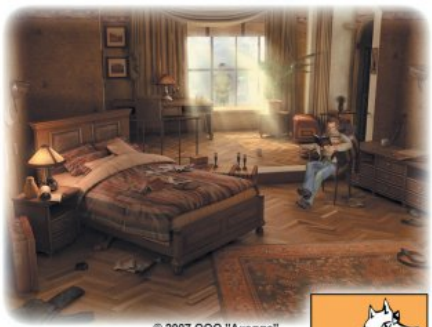
отель
У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО РОМАНА БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

КРИ 2007 ЛУЧШАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА

Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно сошедшая лавина парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице надолго. Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Подозрение падает на всех... Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.

РЕКЛАМА



© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

СОЮЗ ХИТ ZONA М.видео Настроение!
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Акелла

Олег Ставицкий

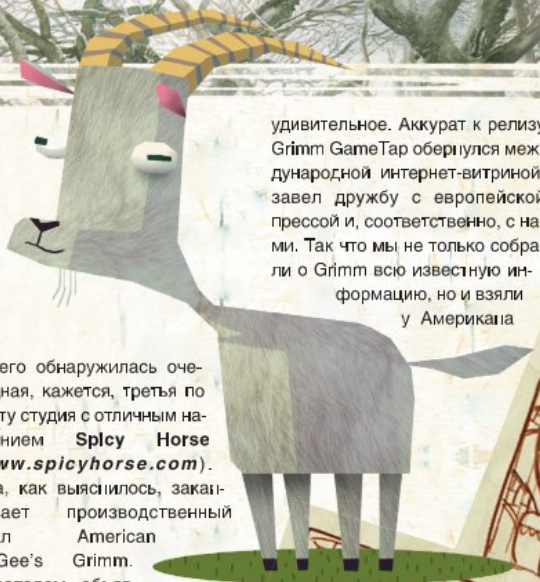
Жанр:	**24 сказочки**
Издатель:	**GameTap**
Разработчик:	**Spicy Horse Productions**
Похожесть:	■ **American McGee's Alice** ■ **Sam & Max Season 1**
Мультиплеер:	**Отсутствует**
Дата выхода:	**Весна 2008 года**
Официальные сайты:	**www.gametap.com/home/grimm** **www.americanmcgee.com** **www.spicyhorse.com**

Американу Макги, одиозному геймдизайнеру, начинавшему в качестве простого проектировщика уровней в **id Software**, до последнего момента был выдан беспрецедентный кредит доверия. Он валял дурака, приезжал в Россию и фотографировался на Красной Площади в буденовке, заводил дружбу с **Тревором Чаном**, который все никак не выпустит свой **Seven Kingdoms: Conquest**. При этом Макги за всю историю своего самостоятельного существования создал, по большому счету, один несомненный шедевр (**American McGee's Alice**) и один зловонный беспредел (**Bad Day LA**). Ну и в качестве маркетингового трюка прикрутил свою фамилию к **Scrapland** (испанцам из **Mercury Steam** везет на чужие фамилии в названиях: их вторым проектом стал **Clive Barker's Jericho**). После коммерческого и концептуального провала Bad Day LA творческую карьеру Макги, кажется, пора было хоронить.

Но Американ обладает уникальным человеческим свойством — он постоянно балансирует между двух званий, гения и проходимца, перетекая от одного к другому. На разных этапах своего творческого, так сказать, пути Макги анонсировал бесчисленное количество проектов: **American McGee's Oz** — творческую интерпретацию «**Волшебника из Страны Оз**»; **City of the Dead** — брутальный зомби-хоррор на паях с великим **Джорджем Ромеро**; и, среди прочего, **American McGee's Grimm** — мрачный пересказ сказок братьев Гримм.

Так вот, последний (и самый интригующий из всех) проект неожиданно выстрелил. Макги, на которого еще некоторое время назад все смотрели с подозрением, всплыл в Шанхае, где

Кроме Кена Вонга над Grimm также работает иллюстратор Лиин Ран (http://amana.blogbus.com). Это, например, ее работа.



удивительное. Аккурат к релизу Grimm GameTap обернулся международной интернет-витриной, завел дружбу с европейской прессой и, соответственно, с нами. Так что мы не только собрали о Grimm всю известную информацию, но и взяли у Американа интервью, а также заполучили кое-какой арт. Нижеследующие три страницы — это, если что, европейский эксклюзив.

Макги, похоже, наконец понял, что самый короткий путь к восстановлению звания индустриального вундеркинда — повторить собственный трюк почти восьмилетней давности. Grimm — очевидный творческий наследник American McGee's Alice, объекта идолопоклонничества и довольно феерического произведения. Так же как «Алиса», Grimm ставит в первую очередь на эстетику. Американ постоянно сотрудничает с выдающимися иллюстраторами (см. дуэт **Kozyndan**, оформлявший Bad Day LA) и на этот раз выписал себе в арт-директоры **Кена Вонга** (***www.kenart.net***). И явно не ошибся: работа, сделанная для Grimm под его руководством, заняла первое место на конкурсе игровых художников **Into the Pixel** (***www.intothepixel.com***), проходившем в рамках последней E3. Вонг, явно понимая, за что в первую очередь известен Американ, превращает Grimm в такую сюрреалистическую иллюстрацию к соответствующим сказкам.

Мало того, Grimm еще эпизодическое произведение серьезного масштаба. Игра задумана как 24 эпизода (!) по 30 минут (!!). При этом каждая новая серия посвящена отдельной сказке.

у него обнаружилась очередная, кажется, третья по счету студия с отличным названием **Spicy Horse** (***www.spicyhorse.com***). Она, как выяснилось, заканчивает производственный цикл American McGee's Grimm. Издателем объявлена американская компания **GameTap**, которая специально для такого случая организовала сублейбл **GameTap Originals**.

Эпизодические зарисовки

Тут необходимо кое-что прояснить. GameTap, напомним, является онлайновым сервисом на манер **Steam**; нам с вам он известен прежде всего тем, что профинансировал возрождение **Sam & Max** и окончательно укрепил моду на эпизодический формат. Все шесть серий первого сезона Sam & Max эксклюзивно дебютировали на GameTap, а затем, две недели спустя, уже появлялись на сайте **Telltale Games**. Проблема состояла в том, что GameTap до некоторого времени являлся сервисом, рассчитанным исключительно на США, отчего шансы россиян на знакомство с American McGee's Grimm драматически падали. Но случилось

Раскраска

Жанр у Grimm заявлен довольно традиционный — action/adventure. При этом по поводу механики игры Макги регулярно путался в показаниях и рассказывал совершенно разные вещи. Так, до нашего интервью главной особенностью Grimm значилась боевая система, которую сам Макги называл как Words as Weapons («Слова как оружие»). По игровому пространству планировалось разбросать чуть ли не тексты оригинальных сказок, из них игрок вытягивал бы различные глаголы. Например, «Гореть» или «Толкать» и носил с собой, ища им применение. По последним данным эта механика отправилась в корзину (что автоматически аннулирует все предыдущие интервью по игре, включая опубликованные совсем недавно).

Один из первых скетчей для Grimm. Выглядит как-то чересчур жизнерадостно, так что на официальном сайте не значится.

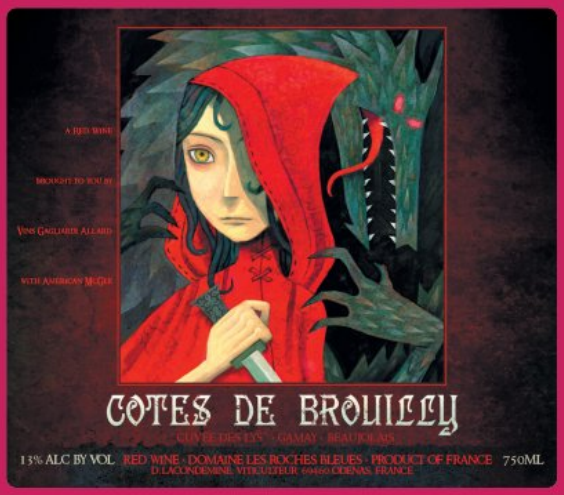
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

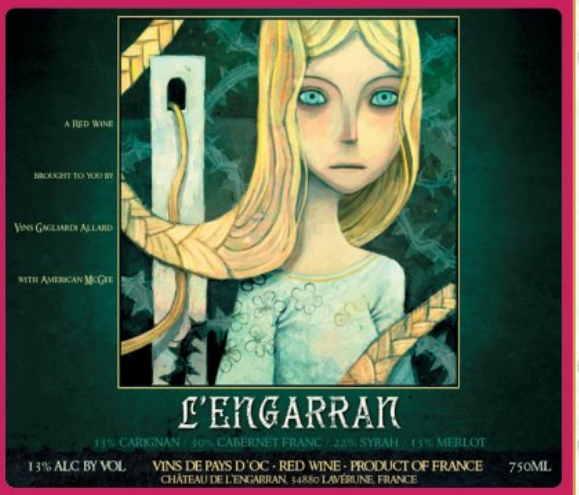
Зеленый змий

«Игромания» ни в коем случае не поощряет невозбранное употребление алкоголя, но тут смолчать нет никакой возможности. Вселенная каким-то чудом свела в одной точке Американа Макги, его нового арт-директора Кена Вонга и американского производителя вина, компанию **Vins Gagliardi | Allard**. Вместе с последней Макги запустил фирменную серию вин, каждая из которых посвящена отдельной сказке братьев Гримм. Макги, надо понимать, отвечает за подбор сказок, Вонг — за оформление бутылок, а компания — за собственно вино.

Дальше начинается какой-то форменный сюрреализм: на официальном сайте солидной винной компании находится текст, в котором сообщается, что они безмерно рады сотрудничеству со знаменитым геймдизайнером и надеются, что серия окажется долгоиграющей. Это, вообще говоря, удивительно — читать в рамках одного абзаца слова «*Американ Макги*», «*Quake 2*» и «*Божоле*». Но так оно и есть — в рамках сотрудничества уже появилось две фирменных бутылки: **L'Engarran**, с Рапунцель на этикетке, и **Côte de Brouilly**, с Красной Шапочкой. Мы в восхищении разводим руками.

P.S. Вино по цене от $15 до $25 можно заказать прямо на официальном сайте (***www.vgawine.com***). Но если вам нет 21 года, мы ничего не говорили.





«*Мы создали прототип и запустили в него несколько идей, которые показались нам удачными. Некоторые прошли, некоторые — нет. Так вот, слова как оружие — не прошла*», — сообщает Макги, не моргнув глазом.

Вместо означенного процесса на первый план вышла совершенно другая механика — Painting the World Dark (условно можно перевести как «Раскрашивание мира темнотой»). Важно знать, что у всего этого предприятия под названием American McGee's Grimm имеется официальная миссия, которую сам Американ формулирует следующим образом: «*Мы возвращаем сказкам их оригинальную мрачность*». Это не пустые слова — братья Гримм, если что, были заняты не сочинительством, а собирательством. То есть они коллекционировали фольклор и предания, а в XVIII веке издали их в виде книги. Современная интерпретация народных сказок имеет мало общего с первоисточником. У братьев Гримм (обложка советского издания их книги до сих пор является автору этих строк в особо страшных кошмарах) людям отрывали пятки, выкалывали глаза и, в общем, делали много такого, что сегодня принято видеть скорее в хорроре, чем в детской сказке. Ближайшим культурным ориентиром тут может служить жуткий и одновременно прекрасный фильм «**Лабиринт Фавна**» **Гильермо дель Торо.**

Применительно к игре все это означает вот что. Каждый из эпизодов ставит перед игроком задачу вернуть сказку в ее первоначальное состояние. Сделать это надлежит, раскрасив мир в оригинальные мрачные тона. То есть как только игрок наберет достаточное количество нужного ресурса, он сможет взаимодействовать с отдельными объектами окружающей обстановки, вернув им надлежащий вид. Сам Макги с радостью сообщает, что запущенный по цепной реакции процесс превращения милейшей сказки в угрюмую постановку обладает совершенно гипнотическим эффектом. Он также добавляет вот что: «*Я с большим уважением отношусь к современным компьютерным играм, которые заняты прилежным копированием реальности, но сейчас это делают, кажется, все! Grimm в этом смысле гораздо ближе к* ***Katamari Damacy*** (гениальная абстрактная аркада, где игроку предлагается постоянно толкать перед собой липкий шар, к которому прилипают различные объекты окружающего мира. — **Прим. «Игромании»**). *Мы делаем скорее дзен-игру, где игроки сосредоточены на процессе, а не на анализе происходящего*».

Чем сильнее становится игрок по мере прохождения, тем больше сила его темного влияния на окружающую действительность и тем больший радиус вокруг он способен покрыть. «*У нас для всего, для каждого объекта, для каждого дерева есть два состояния: «светлое» и «темное»*», — увлеченно объясняет Макги, — *И самое интересное — смотреть, как две реальности сталкиваются друг с другом, как игрок меняет окружающий мир*».

Если разбирать игру на составные части, Американ описывает это так: «*Grimm — странный гибрид казуальной игры с элементами платформера (прыжки и легкие головоломки)*». Каждый эпизод не содержит сказку целиком, а рассматривает ее важнейший элемент.

Несмотря на то, что Grimm создается на нестыдной технологии Unreal Engine 3, ни одного реального скриншота из игры до сих пор не было опубликовано.

Если приглядеться, можно обнаружить, что в качестве валюты на ценниках указаны глаза. «20 глаз за черную елку» — вполне в духе братьев Гримм.

Например, Золушка собирается на бал или Красная Шапочка отправляется к Бабушке. Во всех этих ситуациях задачей игрока является возвращение истории к ее первоначальному состоянию. Как говорит сам Макги, это довольно прямолинейный процесс, и у него нет задачи делать модный сегодня sandbox-геймплей и отвлекаться на что-то еще. Grimm — это короткие получасовые инъекции эстетики, истории и оригинальной механики, и тут уж или вы влюбитесь в них без памяти, или нет.

●●●

Финальный список сказок до сих пор не раскрыт, но как только GameTap будут к этому готовы, мы сразу же составим подобный гид по эпизодам. Уже объявлены: «Рапунцель», «Красная Шапочка», «Джек и бобовое зернышко» и «Белоснежка». И на этот раз мы, кажется, верим, что все получится. Тут как-то очень удачно сочетается форма, эстетика и механика. К тому же Макги наконец понял, что все явно ждут от него новой «Алисы», и не пытается удивить публику социальной сатирой, которая ему совершенно не к лицу. Шанхай как будто повлиял на него в лучшую сторону. По сравнению с бравадой, которую мы выслушивали два года назад по поводу Bad Day LA, сейчас он выглядит умудренным и довольно просветленным человеком: «*Я думаю, художественное исполнение и сама возможность трансформировать объекты из светлых в темные — это действительно уникальный опыт*», — говорит он. И, не сдержавшись, добавляет: «*Ну мы, вообще-то, сильно гордимся и работаем над действительно крутой новой штукой!*»

P.S. Тем временем поступают слухи о втором проекте, который Макги намерен разработать в стенах Spicy Horse. **American McGee's Red** был анонсирован в числе прочих американовых начинаний, но про него, как и про совместный зомби-экшен с Джорджем Ромеро, ничего не было слышно вот уже много лет. Однако в официальном блоге Макги имеется запись, где он сообщает, что этот проект не вошел в состав American McGee's Grimm и что та версия «Красной Шапочки», которая включена в Grimm, не имеет ничего общего с той, что он придумал для Red. Также в своем интервью бельгийцам из **Tale of Tales** (авторы инновационного квеста **The Path**, про который мы писали в «Игромании» №9'2007) он сообщает, что Red все еще находится в работе. Более того, Американ хотел бы видеть не только игру, но фильм. Все эти рассуждения, конечно, стоит делить примерно на десять, но информация, что называется, поступила. ●

ВЕРДИКТ

Во что поиграть в этом месяце

Ответом на вопрос «*во что поиграть в этом месяце?*» последние 90 дней являлся сухой дайджест релизов. Мы могли бы приводить здесь просто список, через запятую. 2007 год, похоже, стал важнейшим годом для индустрии за последнее десятилетие, но про это мы уже неоднократно писали. Завершающим аккордом является, конечно, выход **Crysis** — это последний важный релиз нынешнего года. И это первый настоящий nextgen на PC. Первая игра следующего поколения, которая выглядит и функционирует как ни одна другая. По поводу Crysis — несомненно, важнейшего свершения если не всего года, то уж точно ноября — у нас вышло немало споров. Это игра, которую очень легко уважать и ценить, но очень сложно полюбить. Crytek сделали несколько важных шагов вперед, но это не значит, что теперь компьютерные игры закончили свое развитие и можно наконец расслабиться. Вовсе нет — братья Йерли открыли дверь, а за ней оказалась следующая. Нужна новая режиссура, нужно учиться увлекать игрока в абсолютно непредсказуемой среде, нужно дальше развивать интерактивный язык. И с этой точки зрения Crysis невероятно интересно *смотреть*. Игра неидеальна, она провисает, теряет в темпе, у нее очень неровная структура. Но она очерчивает круг проблем на ближайшие несколько лет, решать которые нам предстоит всем вместе.

Вторым важнейшим релизом отчетного периода предлагается считать не **Need for Speed: ProStreet** (который удивительным образом развернул всю серию в более серьезную сторону) и не **Kane & Lynch**, на хладном трупе которого с видимым удовольствием прыгает сейчас абсолютно вся западная пресса. Вторым важнейшим релизом является PC-версия **Guitar Hero 3**. Игра, которая согласно всем писаным и неписаным законам не должна была появиться на ПК, сделала это. Пусть играть на клавиатуре невозможно, пусть коробка стоит внушительных денег, пусть игра тормозит на ровном месте… Самое важное, что вместе с релизом Guitar Hero 3 на PC открылся проход для абсолютно нового, неизвестного нам класса игр. Ритмические игры, стопроцентно консольный жанр, с удивлением открывают для себя нашу платформу. И это лишний раз подтверждает, что говорить сегодня о смерти PC-гейминга просто смешно. Виват!

Олег Ставицкий

PAINKILLER: OVERDOSE

- **Жанр:** навористый шутер ■ **Издатель:** Dreamcatcher Interactive
- **Разработчик:** Mindware Studio ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть
- **Системные требования:** 1,5 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

Оригинальный Painkiller в свое время был люб за верность классическим шутерным традициям (рудиментарный сюжет, сотни врагов в кадре, непрерывный массаж спинного мозга). Там же имелись: карты Таро, дающие доступ к мощным бонусам, интересные секреты и механика, завязанная на сбор душ убитых врагов. Последние нужны были для входа в специальный демонический режим. Ну и, конечно, корректная физика, которая тогда была в новинку, особенно для таких игр.

Painkiller: Overdose — профсоюзная путевка в суровый, непритязательный мир боли. Нам предлагается выступить в роли полудемона-полуангела по имени Белиал, которого герой оригинала и первого официального аддона (**Battle Out of Hell**) выпустил из темницы. Суть, правда, изменилась мало: на протяжении 16 новых уровней полукровка все так же рвет в клочья различные уродливые создания, среди которых есть как старые знакомые, так и пара десятков новичков. Только он куда более разговорчив: в арсенале колкие замечания и цитаты из Queen.

Адская турпоездка проходит через Помпеи, древнюю Японию, какие-то средневековые замки и тундры с викингами, египетские пустыни, траншеи Первой мировой, ядерные фабрики. Есть даже скотобойня, астероид и киностудия. Состав встречающих соответствующий: киборги соседствуют с гейшами, зомби-ученые — с мертвыми солдатами различных эпох и т.д. Особенно порадовали новые боссы.

Естественно, появилось новое оружие. Хит Overdose — меч Шивы и Screamer, представляющий собой череп, в буквальном смысле матерящий врагов. И все было бы отлично, если бы не детали, отличающие профессионалов от тех, кто еще учится: дефицит интересных секретов, несбалансированная сложность на некоторых уровнях, странная раскладка карт Таро. Зато игра стала еще ярче и сочнее (современные технологии здесь были бы лишней обузой), а мультиплеер аддона совместим с оригиналом.

Это некогда фанатское дополнение, а ныне полноценный коммерческий проект, не требует от вашей системы невозможного и не перенапрягает мозг. А потому идеально подходит на роль разрядки, во время которой отключается все, кроме спинно-мозговых рефлексов и нездорового желания посмотреть, из чего же сделаны эти вот конкретные рыцари или огромные буйволы с топорами. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ

- **Жанр:** шутер
- **Издатель:** Бука ■ **Разработчик:** Orion Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

«Территория тьмы» подозрительно похожа на прошлогоднюю недоигру **«Инстинкт»** — в обеих рассказывают о вырвавшемся на свободу мутагенном вирусе и дают поиграть за мутанта. Впрочем, в случае с игрой **Orion Games** (ответственны за **«Метро-2»** и **«Обитаемый остров: Чужой среди чужих»**) все не так плохо — они все-таки кое-как учатся на своих ошибках. Так что с очередной попытки у них получилось не неиграбельное нечто, а, страшно сказать, шутер. Правда, очень скучный и проходной.

В «Территории тьмы» два главных героя; играть предстоит попеременно за каждого из них. Первый — Артем Горин — двухметровый мутант, неожиданно пробудившийся в сверхсекретной лаборатории. Занимается он тем, что бродит по зараженному городу, мучается флэшбеками и бормочет себе под нос односложные предложения вроде: *«Как? Здесь? Почему?»* Попутно он до смерти избивает десятки одинаковых (и бестолковых) наемников. Для этого у него есть совершенно неоригинальные, но очень полезные в быту способности, вроде замедления времени или ночного видения. Второй — Андрей Егоров, лейтенант ВДВ — попадает в город по приказу начальства; игра за него представляет самый банальный экшен «про спецназ» — бежим по одной-единственной дороге и уничтожаем все, что имеет наглость шевелиться.

При этом происходящее на экране вроде бы подчиняется какой-то логике, но понять ее решительно невозможно. Игра полна просчетов и неясностей. Почему, к примеру, мутант может одним ударом разбить бетонную стену, но не способен выбить стекло или разломать вяло крутящийся вентилятор? Зачем он сбивает вертолет, когда гораздо проще от него убежать?

Есть претензии и к дизайну уровней. Периодически наступают моменты, когда совершенно неясно, куда дальше идти. Например, после полной опасностей полосы препятствий герой может вернуться в ту же комнату, откуда начинал свой поход. Подсказок, естественно, никто не дает. И только после тщательного обыска может выясниться, что где-то в углу открылась совершенно неприметная дверь, которая ранее была заперта. А еще здесь иногда встречаются *абсолютно* пустые комнаты — вопиющее проявление дизайнерской лени.

И так — во всем. Большая часть геймдизайнерских находок позаимствована либо у **Half-Life 2**, либо у **BioShock** и приправлена собственными ошибками. В итоге получилась скверная, нелогичная и неинтересная калька с более известных игр. Играть можно, но лучше уделить время более достойным проектам. Недостатка в них сейчас нет. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

ASSAULT HEROES

- **Жанр:** top-down шутер ■ **Издатель:** Sierra Online
- **Разработчик:** Wanako Studios ■ **Мультиплеер:** hot-seat
- **Системные требования:** 1,5 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Assault Heroes, как и ее ближайший родственник **Geometry Wars: Retro Evolved**, начала свой путь на Xbox 360 и даже была признана западной прессой лучшей игрой 2006 года для сервиса Xbox Live Arcade. Теперь она без лишней помпы материализовалась на PC, что не может не радовать: такие игры, да еще и качественно сделанные, появляются у нас только по большим праздникам.

Внешне Assault Heroes очень напоминает отечественный top-down-шутер **Air Strike** (он же **«Крылатая мясорубка»**): яркая картинка, сочные спецэффекты, но при этом слабая графика и грубые модели. Только разнообразия в иностранной аркаде куда больше.

Игрок управляет транспортным средством (как правило, багги, а для морских миссий — боевой катерок), изничтожая бесчисленные орды врагов. Видов оружия только три, зато каждое поддается улучшению: пулемет начинает стрелять быстрее, огнемет — дальше, а flak cannon — с добавлением ракет к обычным залпам. Или вот еще супероружие с ограниченным боезапасом: мортира (стреляет минами) и ядерный заряд (уничтожает все живое в небольшом радиусе).

От десятков аналогичных игр Assault Heroes отличается парой любопытных тонкостей. Так, порой здесь приходится покидать уютное транспортное средство. Это нужно, во-первых, для того, чтобы собирать разбросанные по карте бонусы. А во-вторых, так зачищаются бункеры. В последнем случае начинается форменный **Shadowgrounds** (или **Alien Shooter**).

В Assault Heroes довольно интересные боссы. Есть более или менее обычные, вроде гигантских пауков, а есть и экзотические. Например, стена, шагающая на героя. У тех и у других слабые места подсвечиваются по нажатию специально отведенной для этого клавиши.

Все вышеозначенное, конечно, не попадает под категорию концептуального шедевра. Но Assault Heroes обладает очень бодрым сбалансированным геймплеем. Это очень редкое качество для компьютерной игры — являясь по форме обычной примитивной аркадой, она неожиданно оборачивается настоящим откровением. Assault Heroes, безусловно, быстро надоедает, но вы проведете в ее компании несколько отличных часов.

И еще враги. Обвешанные красным динамитом камикадзе крайне забавно и протяжно орут во время смертельного забега до героя. Если все эти геймплейные особенности вас все-таки не заинтересовали, Assault Heroes можно установить только ради того, чтобы послушать вражеский крик. В **Serious Sam** хор безголовых смертников звучал отнюдь не так поэтично. — *Линар Феткулов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

BEE MOVIE: THE GAME

■ **Жанр:** аркада
■ **Издатель:** Activision ■ **Разработчик:** Beenox Studios ■ **Мультиплеер:** hot-seat
■ **Системные требования:** 1,6 (2) ГГц, 512 (768) Мб, 64 (128) Мб видео

Bee Movie: The Game, очередная сопроводительная игра по лицензии, лишена и намека на откровение, зато скроена на совесть. Игровой процесс в точности повторяет (а местами и дополняет) сюжет оригинального фильма, который, напомним, повествует об экзистенциальных поисках пчелы Барри.

Игра разбита на главы, каждая из которых представляет собой набор мини-игр. Как правило, это забавы вроде «нажми на кнопку в нужный момент» (таких большинство) или же полеты с препятствиями. В перерыве между сюжетными заданиями предстоит заняться GTA-образными забегами по улью: можно покататься на любой приглянувшейся машине или устроиться на работу, можно вкалывать пчелиным механиком, пчелиным таксистом или просто просаживать время и деньги на игровых автоматах (там, кстати, есть пчелиные версии классических игр, например **Space Commander**).

Bee Movie получилась довольно интересной за счет разнообразия игр и декораций, а также благодаря приятному графическому стилю (хотя моделям, как обычно, остро недостает полигонов). Из других плюсов: адекватное, хотя и не всегда отзывчивое управление и невысокий уровень сложности — как раз для детей. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

CAKE MANIA 2

■ **Жанр:** аркада ■ **Издатель:** Oberon Media
■ **Разработчик:** Sandlot Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 400 МГц (1 ГГц), 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео

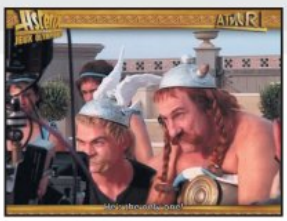
Cake Mania 2 — замечательный гость из мира казуальных игр. Главная героиня — хозяйка и единственная работница маленькой пекарни, а ее задача — за отчетный период обслужить как можно больше посетителей и заработать заданную сумму денег. Выбираем форму для торта, покрываем ее одним из четырех типов глазури, при необходимости нахлобучиваем сверху какого-нибудь шоколадного котенка и вручаем покупателю кондитерское изделие его мечты. В перерывах между уровнями покупаем дополнительное оборудование или обновляем существующее.

Звучит очень просто, но на деле все иначе. Посетители — редкие зануды. Порой они заказывают какие-то совершенно фантастические конструкции из двух тортов сразу и при этом наотрез отказываются долго стоять в очереди (чем дольше ждут, тем меньше в итоге платят). Кроме того, они прут сплошным потоком, галдят, хамят и демонстративно смотрят на часы. Нам же надо успевать их обслуживать — натуральный симулятор логистики. Этот примитивный, казалось бы, процесс очень быстро заставляет забыть обо всех внешних раздражителях — вы будете материться, люто ненавидеть своих клиентов, но в итоге отойдете от монитора, испытывая приятную усталость. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ASTERIX AT OLYMPIC GAMES

■ **Жанр:** аркада
■ **Издатель:** Atari ■ **Разработчик:** Etranges Libellules ■ **Мультиплеер:** hot-seat
■ **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



У **Asterix at the Olympic Games** борода длиннее, чем у друида Гетафикса: одноименный французский комикс вышел еще в 1969-м. К началу следующего года поспеет и кинофильм с огромным бюджетом, а пока будем довольствоваться младшим братом «по мотивам».

Сюжет такой: злой коротышка доктор Мабус хочет открыть портал между игрой, комиксом и фильмом. Вроде ничего страшного, но Гетафикс уже превратился в себя нарисованного, а по лесу бегает реальный актер. Источник зла находится в Олимпии, куда мы, собственно, и направляемся.

А там — Олимпийские игры, всего восемь дисциплин: прыжки в длину, бег, скоростная забава «Пни римлянина» и прочие перетягивания каната. Выиграть в большинстве из них несложно, нужно только быстро клацать по двум клавишам и периодически отстукивать написанную на экране комбинацию. В остальное время мы скачем с Обеликсом и собакой Догматиксом (или с другом — есть режим совместного прохождения) по зеленым лужайкам, задорно лупим о землю римлян (которые здесь беспомощнее новорожденных щенков), набираем за это очки и решаем элементарные головоломки. В качестве бонуса — в игровых роликах периодически подшучивают над известными играми, особенно над **Splinter Cell**. В целом незамысловато, но увлекательно. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

BACKYARD FOOTBALL 2008

■ **Жанр:** аркадный американский футбол ■ **Издатель:** Atari
■ **Разработчик:** Humongous Entertainment ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 1,5 (2,5) ГГц, 256 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео

Backyard Football 2008, свежее высказывание в серии Backyard (см. также **Backyard Basketball**), вызывает неподдельное удивление.

Поразительно, но кто-то все еще готов тратить деньги на примитивнейший спортивный недосимулятор, главной достопримечательностью которого предлагается считать смешных большеголовых спортсменов.

Американский футбол — достаточно сложный вид спорта. В США его называют шахматами на поле. Не верите? Попробуйте сыграть в **Madden NFL 08**. Однако в Backyard Football 2008 разработчики сделали так, чтобы даже ребенок разобрался, что к чему. Они придумали предельно простое управление, уменьшили размеры поля, сократили число членов команды до семи человек и приправили все это здоровым юмором. Смотреть за тем, как рисованные человечки празднуют тачдаун или удачно проведенную комбинацию, без улыбки просто невозможно. В этот момент можно даже забыть о том, что за игра перед вами. Отрезвляет жутковатое технологическое исполнение и общая примитивность действия. Задора хватает лишь на первые 15-20 минут, после чего все местные ужимки приедаются. Итог следующий: интересно, удобно, весело, но недолго. — *Владимир Крошилин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.5

ALARM FOR COBRA 11: CRASH TIME

■ **Жанр:** автомобильная аркада ■ **Издатель:** RTL Entertainment
■ **Разработчик:** Synetic ■ **Мультиплеер:** split-screen
■ **Системные требования:** 2,5 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 256 (512) Мб видео

Игры по мотивам немецкого телесериала **Alarm fur Cobra 11** выходят с завидной пунктуальностью — раз в год. Увы, качество каждой новой поделки остается стабильно низким. Так, отличия **Crash Time** от **Nitro** (подзаголовок предыдущего эпизода) приходится искать буквально с лупой в руках. Игра явно похорошела внешне (хотя системные требования выросли несоизмеримо улучшениям), физика стала чуть более вменяемой. Плюс, перед каждым заданием вас будут пичкать скучными скриптовыми диалогами, которые, естественно, нельзя пропустить.

В остальном — все как прежде. Crash Time — автомобильная аркада с серьезным акцентом на сюжет. На практике это значит, что ехать можно только по одной-единственной дороге в одну-единственную сторону. Разработчики не только закрыли все пути объезда непробиваемыми лесами и заборами, но и придумали для каждой миссии массу ограничений: нужно либо уложиться в определенное время, либо выдержать квоту по повреждениям машины (в процентах), либо все вместе. Миссии в игре, как правило, сводятся к заезду из одной точки карты в другую, с незначительными вариациями: например, иногда просят прижать противника к обочине или ехать за ним на определенном расстоянии. Так вот, играется все это точно так же, как и звучит, — скучно. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

CARS MATER-NATIONAL

■ **Жанр:** гонки ■ **Издатель/разработчик:** Rainbow Studio/THQ
■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 2 (3) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (256) Мб видео

Игры по мотивам мультфильма **Cars** (**«Тачки»**) плодятся как грибы после дождя. И это несмотря на то, что оригинальный «дождь» прошел еще в прошлом году. Наш сегодняшний пациент — **Mater-National** — очень похож на предшественницу, с подзаголовком **The Videogame** (**Radiator Spring Adventures** трогать не будем, она была предназначена для совсем уж маленьких поклонников творчества Pixar). Оригинал, напомним, представлял собой довольно компетентную красочную гонку, которую губила примитивность механики.

Mater-National, во-первых, шагнула далеко вперед в плане графики. Несмотря на то что игра посетила даже PlayStation 2, картинка тут смотрится на твердую четверку. Милая цветовая палитра, четкие текстуры. Жаль только, что модели получились кособокие. Во-вторых, игра стала сложнее, разнообразнее — и, что главное, не так быстро надоедает. Трассы теперь обставлены куда как богаче, автомобили прибавили в количестве.

Беда лишь в том, что новые «Тачки» сейчас, по сути, никому не нужны — выглядят они как приятный аддон к The Videogame, в которую кто хотел, тот уже давно наигрался. И вряд ли хочет добавки. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

HOT WHEELS: BEAT THAT!

■ **Жанр:** аркадные гонки * **Издатель:** Activision * **Разработчик:** Eutechnyx * **Мультиплеер:** отсутствует * **Системные требования:** 800 МГц (1,5 ГГц), 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео

Серия **Hot Wheels** — это классический пример низкокачественных продуктов по лицензии (в данном случае — по лицензии популярных на Западе одноименных игрушечных машинок). Серия уже пожилая, да и игр уже вышло неприлично много, на разных платформах. Тут даже наблюдается прогресс — каждая новая часть пытается быть на голову выше предшественницы и местами это даже получается.

Если прошлые Hot Wheels (**Stunt Track Challenge**, 2004 год) старались во всем походить на своих больших собратьев типа **Need for Speed**, только с поправкой на игрушечность, то у Beat That! очень кстати включилась самоирония. Так что теперь это напоминает скорее **Micro Machines 4**, только неожиданно веселее и разнообразнее.

Например, трассы сделаны по принципу «как можно больше исключительного веселья» — приходится постоянно прыгать через пропасти, пытаться не упасть с узенькой дороги, входить в мертвую петлю, ну и так далее. Или вот взять ту же графику — без лишних претензий Beat That! рисует довольно приятную картинку.

Так что серию можно искренне поздравить с огромным прогрессом. Жаль только, что появляются новые Hot Wheels лишь раз в несколько лет. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

PANZER KILLER!

■ **Жанр:** танковая аркада ■ **Издатель:** Strategy First
■ **Разработчик:** Digital Fusion ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть
■ **Системные требования:** 1 (1,8) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео

Panzer Killer — аркада про танки. Сюжета как такового нет. 1944 год, Западный фронт, герой садится в свой танк и отправляется на сокращение поголовья вражеской техники. На деле это означает, что нас выбрасывают на какой-нибудь ограниченный четырехугольник местности и просят уничтожить все живое. В арсенале всего два приема — ехать и стрелять. Зато можно поездить как на американских, так и на немецких танках. Еще можно вызвать поддержку с воздуха, но распоряжаться этим ресурсом тоже надо с умом — число налетов строго ограничено.

Большинство из полусотни миссий можно пройти едва ли не с закрытыми глазами — настолько деликатно ведет себя вражеский AI. Зачастую приходится пользоваться тупостью AI, потому что камера постоянно становится главным препятствием на пути к победе. Однообразные пейзажи никак не помогают развеять быстро подступающую скуку — разглядывая их, моментально начинаешь тосковать по какому-нибудь **Call of Duty**, где гусеничные заезды были обставлены куда лучше. Словом, еще одна проходная аркада — из тех, что тоннами выбрасывают на магазинные полки в предпраздничную пору. Дешево и скучно, зато про танки. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**

CHAMPIONSHIP MANAGER 2008

- **Жанр:** футбольный менеджер ■ **Издатель:** Eidos Interactive
- **Разработчик:** Beautiful Game Studios ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,5 (2,5) ГГц, 256 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео

Некогда популярный сериал **Championship Manager** медленно, но верно скатывается в глубокую яму. Попытки **Beautiful Game Studios** сохранить былое величие напоминают недавнюю игру нашей сборной против израильтян. Вроде бы и славное прошлое есть за спиной (еще несколько лет назад сериал стабильно занимал высокие строчки в британском рейтинге продаж), и состав неплохой (есть лицензии на пару десятков европейских чемпионатов), и издатель приличный (**Eidos Interactive**), а достойного результата все нет.

Об адекватности и мощи статистической базы футбольного менеджера можно судить по тому, как в нем сделан чемпионат России. С одной стороны, этот турнир не пользуется среди европейских болельщиков популярностью, но при этом в нем собраны неплохие легионеры, которых должны хорошо знать за пределами нашей страны. Так вот, во-первых, в **Championship Manager 2008** разработчики привели неправильный состав участников премьер-лиги. В первый дивизион почему-то отправились владивостокский «Луч-Энергия» и московское «Динамо», а их место в элите заняли «Сибирь» и чуть не вылетевшая в этом году во второй дивизион «СКА-Энергия». В столичном «Спартаке» до сих пор играют Люк Зоа и голландец Квинси, причем последний якобы взят в аренду из испанской «Сельты», хотя на самом деле он перешел из лондонского «Арсенала». Со сборной и вовсе творится полный кошмар. Три четверти состава не соответствует действительности. В ней, по мнению Beautiful Game Studios, до сих пор играют Евгений Корнюхин, Вячеслав Даев, Геннадий Нижегородов, Алексей Попов, Роман Шаронов и другие футболисты. Для справки — некоторые их них уже завязали с профессиональным спортом. Лучше всего удались ведущие европейские чемпионаты, особенно английская премьер-лига. Это неудивительно — в Великобритании у сериала самая большая армия поклонников.

Трансляция матчей по-прежнему представляет собой толкотню полосатых кеглей, которые символизируют собой футболистов. По сравнению с прошлым годом, виртуальные игроки научились новым приемам — теперь они намного чаще толкаются друг с другом при приеме мяча и делают подкаты, а вратари значительно лучше действуют при розыгрыше стандартных положений. Но несмотря на все улучшения, футболисты из Championship Manager 2008 делают куда больше глупостей, чем их коллеги из **Football Manager 2008**.

Из тройки вышедших этой осенью футбольных менеджеров (Football Manager 2008, FIFA Manager 08 и Championship Manager 2008) проект Beautiful Game Studios выглядит слабее всех. В нем нет ни точной статистической базы, ни красивой графики. Если и покупать игру, то только ради уважения к ее славной истории. — *Владимир Крошилин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

TALVISOTA: ЛЕДЯНОЙ АД

- **Жанр:** стратегия ■ **Издатель:** Nival Interactive
- **Разработчик:** Blitzfront Game Studio ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 366 МГц (1 ГГц), 128 (256) Мб, 8 (128) Мб видео

Не так давно мы уже было вздохнули спокойно, решив, что поток второсортных стратегических поделок на движке «**Блицкрига**» прекратился. Но на самом деле некоторые запоздалые представители этого, безусловно, удивительного жанра все еще рвутся на полки магазинов. Последний из них, с гордым именем «**Talvisota: Ледяной ад**», неожиданным образом оказался не похож на предшественников. Правда, отличается от них в худшую сторону.

События игры разворачиваются — сюрприз, сюрприз! — не во времена Второй мировой, а в 1939 году в Финляндии, где как раз шла война между Советским Союзом и финнами (Talvisota — так войну называли в Финляндии). Ни на внешний стиль игры, ни на геймплей данное обстоятельство никак не влияет. Перед нами все тот же «Блицкриг» за номером один, только сделанный хуже раз этак примерно в миллион.

Кампании в игре две — за финнов и Красную армию. Впрочем, особых различий между ними замечено не было, только в миссиях за Финляндию, как правило, принимает участие больше юнитов. Сами миссии (все до единой!) построены по одной и той же схеме — вам дают кучку писксельных карапузов или (что редко) парочку танков и вежливо предлагают вырезать под корень силы противника. Которые в это время либо шагают из-за пределов экрана, либо засели где-нибудь у леса. Что интересно, врагов всегда больше раза в два-три, но карты построены таким образом, что никаких тактических приемов провернуть не удается. Проходить Talvisota приходится уповая на чудо.

Про графику лучше вообще ничего не говорить: игры и на движке второго «Блицкрига» сейчас смотрятся кисло, чего уж тут ждать от технологии пятилетней давности (которая уже тогда выглядела несовременно и за прошедшее время не претерпела практически никаких изменений). Просто взгляните на скриншоты.

Вообще, техническая реализация — самая слабая сторона Talvisota. Если у этой игры и есть какие-то стороны, кроме слабых. Главное меню нарисовано просто отвратительно, да к тому же оформлено оно при помощи двух стандартных шрифтов: Times New Roman и Comic Sans. Но самое страшное — это музыка. Такого бестолкового потока звуков мир не знал уже давно.

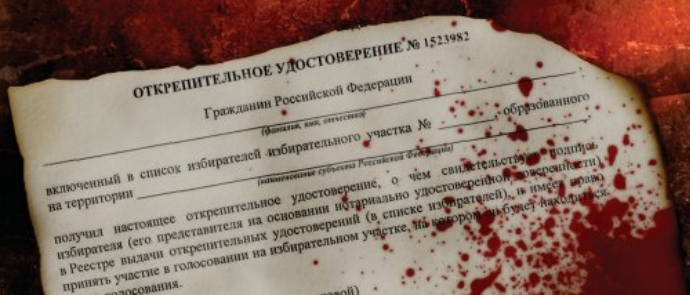
В итоге перед нами нелепая, несовременная и, самое главное, тоскливейшая стратегия на движке времен мезозойской эры. Мы, право, не знаем, кому сегодня в здравом уме может быть интересно такое. Но если ностальгия и голод по стратегиям стал совсем уж невыносимым — можете рискнуть.
Мы, если что, предупреждали. — *Доктор Магнуссон*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.5

РЕКЛАМА

ПЕНУМБРА 2

Уезжая в Гренландию, не забудьте взять открепительное удостоверение


ОТКРЕПИТЕЛЬНОЕ УДОСТОВЕРЕНИЕ № 1522982

Гражданин Российской Федерации

(фамилия, имя, отчество)

включенный в список избирателей избирательного участка № _____ образованного на территории _____

(наименование субъекта Российской Федерации)

получил настоящее открепительное удостоверение, о чем свидетельствует подпись избирателя (его представителя на основании нотариально удостоверенной доверенности). В Реестре выдачи открепительных удостоверений (в списке избирателей), в имеет право принять участие в голосовании на избирательном участке, на котором он будет находиться голосования.

paradox INTERACTIVE
snowball.ru перекрёсток миров
1С ФИРМА «1С»

SHADOWGROUNDS SURVIVOR

- **Жанр:** top-down шутер ■ **Издатели:** Valve Software/Meridian4
- **Разработчик:** Frozenbyte ■ **Мультиплеер:** кооператив
- **Системные требования:** 1,5 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (512) Мб видео

Shadowgrounds в конце 2005 года стал сюрпризом. Никто не ожидал, что малоизвестная финская команда **Frozenbyte** сделает качественный спинномозговой шутер, да еще и начинит его вменяемым сюжетом.

Прошло два года, вышел **Shadowgrounds Survivor**, и решительно непонятно, чем же разработчики занимались все это время. Дело в том, что продолжение получилось ощутимо хуже, чем оригинал. Поначалу мозг даже отказывается в это верить: вроде как все то же самое, но играется без прежнего задора. Раньше ведь как было? Игра света и тени задавала атмосферу, монстров было немного, зато они адекватно себя вели. Интеллигентная такая версия **Alien Shooter**. Вторая часть не берет планку, установленную оригиналом два года назад. Свет стал более жестким, неестественным. Монстры отупели до уровня среднестатистической табуретки. Сюжет получился куцым — ему просто не уделили должного внимания. Музыка опять же не интригует. Что особенно удивительно, ибо писал ее тот же человек, что сделал замечательный саундтрек к оригиналу.

А что же из нового? Всего лишь набор опыта героями (каждый уровень открывает новые способности) да игровой режим Survival (надо как можно дольше выжить под натиском монстров). Для полноценного продолжения, мягко говоря, маловато. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

BATTLESTAR GALACTICA

- **Жанр:** экшен
- **Издатель:** Sierra ■ **Разработчик:** Auran ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть
- **Системные требования:** 2,2 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

На Западе, где сериал **Battlestar Galactica** является культом, сравнимым со **«Звездным путем»**, сердитые фанаты от примитивной аркады по мотивам ждали чего-то серьезного и весомого. И ждали очень зря — ни сюжетной глубины, ни размаха космических боев телесериала здесь нет и в помине. А вот крепкий геймплей есть. Но насладиться им смогут только те, кто не будет искать в здешних перестрелках осколки космооперы.

Суть игры до безобразия проста: перемещаемся по условному космическому пространству (строго в двух измерениях, кстати) и отстреливаем корабли роботов-захватчиков. На вооружении — лазеры, ракеты плюс пара спецприемов вроде ускорения. Задачи повторяют ключевые эпизоды первых трех сезонов сериала и довольно разнообразны: помимо банального отстрела и эскорта, начальство любит ставить задачи вроде «*сохранить в бою не менее двух подчиненных*». Все весело и интересно, хотя и недолго — всего 11 миссий. Поругать игру можно за сложное управление: слишком много кнопок клавиатуры задействовано, нетрудно запутаться; геймпад вообще не поддерживается. В остальном — приятная аркада по Battlestar Galactica, сделанная для тех, кто в первый раз слышит это название. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

CITY LIFE 2008 EDITION

- **Жанр:** градостроительный симулятор
- **Издатель/разработчик:** Monte Cristo ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2 (3,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (512) Мб видео

В 2006 году градостроительный симулятор **City Life** не представлял собою ничего интересного — так, безликий клон **SimCity 4**, который к тому же надоедал буквально за пару часов. В феврале 2007-го свет неожиданно увидела новая, куда как лучшая редакция игры под названием **World Edition**, которая как бы намекнула, что из City Life может получиться что-то действительно интересное. По-настоящему получилось только сейчас, с выходом 2008 Edition.

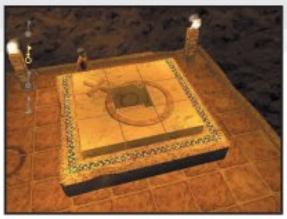
Итак, в свежем издании полностью перекроена экономическая система — деньги отныне добываются не так просто, как раньше, поэтому отстроить целый остров «хрущевок» и наблюдать бурный поток денег в казну больше нельзя. Приходится действительно грамотно использовать вверенную вам территорию, считать буквально каждый метр. Еще не дикий хардкор SimCity 4, но уже нечто идейно близкое. Особенно если учитывать, что экономическая модель как раз убила оригинальный City Life.

Еще нам обещали кардинальным образом переделать графику, но тут уже, увы, радоваться нечему. Впрочем, это не так важно — главное, играть стало интереснее. А картинка и оптимизация (все по-прежнему дико тормозит, словно полутора лет и не было), надеемся, приложатся в полноценном сиквеле. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

THE QUEST FOR ALADDIN'S TREASURE

- **Жанр:** детский трэш
- **Издатель/разработчик:** Oxygen Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Про **The Quest for Aladdin's Treasure** достаточно знать ровно две вещи. Во-первых, она не имеет никакого отношения к классическому диснеевскому мультфильму. И, во-вторых, это никакая не детская игра «от трех лет». Потому как рекомендовать такие тоскливые поделки детям — грешно.

Сюжет берет начало в арабских сказках прошлого тысячелетия и подается рваным куском текста в начальном ролике — маг Джафар наложил на принцессу Жасмин злодейское проклятие, и теперь только Аладдин сможет разрушить его. Как? Ну, конечно же, летая на ковре-самолете над Багдадом и решая головоломки: собрать из кубиков рисунок, подвигать в определенной последовательности ящики и поскакать с одной груды песчаных блоков на другую. За эти пляски выдаются ключи и алмазы. Собрать их все — цель каждого уровня. Сами головоломки, прямо скажем, не удались: мало того, что у загадок борода на весь Багдад (например, ящики мы толкали еще в старинной **Sokoban**), так еще при их решении можно ненароком заснуть — динамики и разнообразия остро недостает. Ну и графически все выглядит сами понимаете как: крохотное разрешение, тухлые текстуры, треугольные ландшафты, кислые цвета. Разве что музыка в арабском стиле удалась. Но ей одной, конечно, сыт не будешь. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.5

РЕКЛАМА

PvP - Порви Всех Пополам!

FURY

AURAN

Fury is copyright 2007 Auran Games Pty Ltd. All rights reserved. "Auran", the Auran logo, "Fury", and the Fury logo are trademarks or registered trademarks of Auran Holdings Pty Ltd. All other trademarks are properties of their respective owners and are used with permission. All rights reserved. For more information, see http://www.unleashthefury.com

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com.
Игры с доставкой www.cdgames.ru.

Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru;
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru;
Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Союз
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!

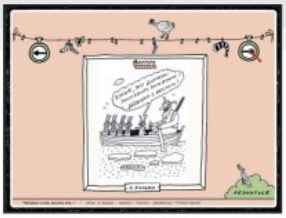
Розничная продажа в магазинах фирмы "Союз", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

www.akella-online.ru

Akella online

ПЕТРОВИЧ И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ

- **Жанр:** квест
- **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** Trickster Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2,5 (3) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Петрович — культовый герой серии карикатур московского художника (а по совместительству — врача-психиатра) Андрея Бильжо. В середине 90-х Петрович появился в газете «Коммерсантъ», после чего пошел нарасхват: успел сняться в двух мультсериалах, засветился во множестве рекламных кампаний, а сейчас осел в «Известиях». Под его брендом работают кафе и рестораны в Москве, Киеве и Праге, ему даже памятники ставят. Как видите, не хватало Петровичу только одного: компьютерной игры имени себя самого.

Пробел восполнила питерская студия **Trickster Games**, авторы неплохой пластилиновой адвенчуры **«Танита, или Морское приключение»**, которая выгодно отличалась от когорты «русских квестов» отсутствием вчерашних анекдотов, сальных пошлостей и прочих околосортирных забав. Поэтому за судьбу проекта **«Петрович и все, все, все»** сразу было как-то спокойно. Благо за арт-дирекшн отвечал сам Андрей Бильжо.

Игра — сама несерьезность и безалаберность — собрана по схеме галлюциногенного квеста. Авторы мешают все: в поисках ответа, куда же и кем Петровича избрали инопланетяне, он встречает «новых русских», Пушкина, Буратино, психбольных, депутатов, деда Мазая и даже несчастного Колобка. Но при этом — никаких опостылевших наркоманов, мужеложства, криминальной эстетики и гыканья. Максимум, что могут позволить себе Петрович и все, все, все, — скормить Колобка золотой рыбке, да постоянно употреблять горячительные напитки, с помощью которых здесь решаются практически все проблемы. Но и употребляют они их как-то интеллигентно, по-питерски, что ли: выпил — сразу уснул, тихо, без мата, разбитой мебели и желчи.

Как квест игра получилась забавная, хотя и предельно специфическая. Многие задачки (а в основном это традиционный сбор и применение предметов плюс подбор кодовых цифр) совершенно не поддаются привычной логике. Ну кто в здравом уме будет заливать одеколон в чайник, предварительно достав его со шкафа пылесосом?!

Но ни обезжиренный сюжет, ни алогичные пазлы, ни откровенная глупость ситуаций, в которые попадает Петрович, отторжения не вызывают. Скорее наоборот: игра дает возможность просто расслабиться, отдохнуть, посмеяться. И это не пошлый гогот, а именно легкая, ни к чему не обязывающая улыбка. Вызывают ее не только сам игровой процесс, но и залежи бонусного контента. Карикатуры, рисунки и мультфильмы за авторством Бильжо многократно увеличивают ценность этого и без того хорошего проекта. – *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

THE OFFICE

- **Жанр:** аркада
- **Издатель/разработчик:** MumboJumbo ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 800 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Помимо **Cake Mania 2**, в этом месяце у нас случился еще один симулятор бестолковой беготни. На этот раз — по мотивам телесериала **The Office**, различные версии которого снимают аж в пяти странах мира. Суть в том, что некий большой начальник решил повысить производительность труда, заставив своих сотрудников соревноваться друг с другом. Победитель получает месяц оплаченного отпуска, проигравший — уволен. Об этом же повествует игра.

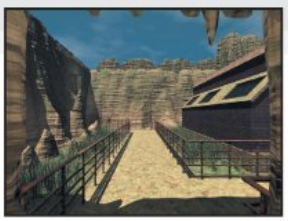
Наша задача — вовремя снабжать материалами специалистов, работающих за компьютерами. То есть приносить им необходимые предметы (отображаются над их головами). Сделать это просто: нашли предмет, кликнули сначала на нем, а потом — на столе сотрудника. Остальное герой сделает сам. Проблема в том, что тем же самым занимается наш противник. Успешно доставленные бумаженции приносят очки, кто набрал их больше — тот и выиграл. Периодически случаются бонусы (вроде кофейного аппарата, который увеличивает вашу скорость) и мини-игры.

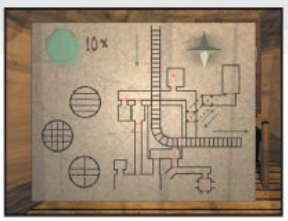
Все это довольно занимательно, но, во-первых, оригинальный сериал посвящен не истерической беготне с документами, а быту офисного планктона, а во-вторых — все то же самое исполнено в Cake Mania 2 на порядок лучше. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

RHEM 3 — THE SECRET LIBRARY

- **Жанр:** квест
- **Издатель/разработчик:** Knut Mueller ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео





Несмотря на то, что серии **Myst**-образных квестов **RHEM** в этом году стукнет пять лет, она практически никому не известна. Все потому, что **Нат Мюллер** (единоличный разработчик и издатель всех трех игр) создает свои произведения в уникальном жанре «головоломки ради головоломок». Как результат, специализированные квестовые сайты выставляют чуть ли не высшие баллы, но играет в это ровно полтора энтузиаста.

RHEM 3 далеко до визуальной изобретательности Myst: эта игра рассчитана на тех, кто всерьез намерен испытать свои мыслительные способности. Сюжет присутствует номинально и практически никак о себе не напоминает. Игровой мир — библиотека и прилегающие территории — целиком рассчитан на вдумчивые прогулки и решение сложных, многослойных паззлов. Механизмы, лабиринты, зашифрованные в геометрических фигурах подсказки — кажется, здесь нельзя пройти и метра, чтобы не встретиться с очередным вызовом своему IQ.

В общем, это почти идеальный квест с очень, очень узкой специализацией. Если бы графика, сюжет и прочие составляющие не пребывали в рудиментарном состоянии, можно было бы говорить о серьезном жанровом высказывании. Но сейчас RHEM — всего лишь удачный пример «авторского кино» от мира компьютерных игр. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЗЛОЙ, ПЛОХОЙ И ТРЕЗВЫЙ

- **Жанр:** русский квест
- **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** Litera ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,5 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Разработчикам русских квестов не впервой издеваться над народными героями. Штирлиц и Чапаев в прошлом, теперь они замахнулись на святое — вестерны с участием **Клинта Иствуда**. Название **«Злой, плохой и трезвый»**, естественно, пародирует культовое кино **The Good, the Bad and the Ugly** (**«Хороший, плохой, злой»**). Ну а главный герой — Джек — имеет с Иствудом почти портретное сходство. Правда, в отличие от своего прототипа, он скорее пьяница и неудачник, чем суровый мужчина. Враги сожгли родную ферму, и единственный способ для Джека разжиться капиталом — принять участие в смертельном турнире среди головорезов.

Однако перед этим разработчики успеют протащить вас через все муки жанра: всепобеждающий пиксель-хантинг и пресные шутки десятилетней давности. Зато загадки в большинстве своем довольно логичны и даже занятны, а визуально игра не вызывает отторжения. Присутствуют также мини-игры, сложность которых, правда, приближается к понятию «садизм»: даже в кулачном бою, который управляется с помощью двух кнопок мыши (левая — удар, правая — блок), можно победить минимум с десятой попытки.

На пародию игра, понятно, не тянет. Так, вялое высказывание на ковбойскую тему в жанре «русский квест». Но все лучше, чем **«Штырлиц»**. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

ZOO VET: ENDANGERED ANIMALS

- **Жанр:** симулятор ветеринара ■ **Издатель:** Ubisoft Entertainment
- **Разработчик:** Legacy Interactive ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2,2 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

Не далее как полгода назад мы уже рецензировали игру **Petz Vet**, в которой нам предлагалось сыграть роль провинциального ветеринара. **Zoo Vet** — то же самое, только на этот раз наш врач-энтузиаст залез в какой-то африканский заповедник и теперь лечит животных там.

Нам все так же предлагают провести полную диагностику каждого больного. В распоряжении масса инструментов: от термометра и таблеток до скальпелей и прочих инструментов. Лечение по-прежнему никак не отображается на пациентах, разве что в виде вялых драк. Неправильное врачевание к смерти здесь тоже не приведет — игра рассчитана в основном на детей. Хотя сложность недетская. Для успешной врачебной практики нужно разбираться в медицине или хотя бы детально изучить здешнее руководство, иначе запутаетесь во всех этих уровнях гемоглобина, кислорода и кровяного давления.

В свободное время можно поиграть в мини-игры или заняться уходом за животными. Для этого надо бродить по заповеднику в поисках страждущих зверей, кормить их и давать пилюли и порошки для хорошего самочувствия. Игра некрасива (640x480 — единственно возможное разрешение) и, самое печальное, довольно занудна. Печально, потому что хорошую задумку заваливают вот уже который раз. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

ДЕНЬ ВЫБОРОВ

- **Жанр:** квест
- **Издатель:** Бука ■ **Разработчик:** Сатурн-плюс ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 128 (126) Мб, 32 (64) Мб видео

Фильм без сопроводительной игры сегодня у нас не считается целостным культурным явлением.

Вот, скажем, продукт по мотивам одноименного х/ф **«День выборов»**, который снят по соответствующему спектаклю, поставленному труппой **«Квартет И»**.

Планку качества оригинала игра, увы, не берет. Это обычный, традиционный «русский квест». Вместо того чтобы развить более чем злободневную тему фильма, разработчики (между прочим, **«Сатурн-плюс»**, известные труженики квестового жанра) рассказывают нам историю деревенского парня Степана, который в поисках женщины своей мечты ненароком ввязался в сумбурную предвыборную кампанию подставного кандидата в губернаторы одной из поволжских областей.

Геймплей бесхитростный: нашли предмет в одной части корабля и тут же применили в другой. Все задачи просты и логичны, головоломки элементарны, справится даже начинающий. А вот чего игре явно не хватает, так это оптимизации: при скромных системных требованиях игра работает крайне медленно. Да и с подбором актеров получился конфуз: «Квартет И» привлечь удалось, а за остальных персонажей говорят совсем другие люди, отчего игра резко теряет в обаянии. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

RIDING STAR 3

- **Жанр:** симулятор коневода ■ **Издатель:** dtp young entertainment
- **Разработчик:** Radon Labs ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,5 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Отличная новость для тех, кто в детстве очень хотел завести пони, но по какой-то причине не сложилось. **Riding Star 3** — очень достойная возможность наверстать упущенное. Первые две части серии широкого успеха не снискали, и найти какую-либо информацию о них очень трудно. Зато третья мало того, что вышла на PC, PS2 и Nintendo DS, но и встречает игрока лицом и голосом **Людгера Бирбаум**а — чемпиона мира по конкуру. Игра состоит из двух частей: собственно спортивных состязаний и тамагочи-рутины. В первой доступны три режима: выездка, конкур и забеги на скорость. Все они представляют собой мини-игры, причем не самые простые. Так, во время выездки (показательные выступления, во время которых наездник заставляет лошадь выделывать хитрые движения, демонстрируя ее дрессуру) нам нужно вытаптывать сложносочиненные комбинации с применением мышки и клавиатуры, а конкур (бег с препятствиями) заставляет точно рассчитывать скорость лошадиного бега, чтобы та в последний момент не отказалась прыгать или не снесла копытами препятствие. В свободное же время мы ухаживаем за лошадью (моем, чистим, дрессируем) или просто катаемся по сельской местности.

В отличие от большинства аналогичных игр, Riding Star 3 сделана очень качественно, с глубоким вниманием к деталям. При этом игру нельзя назвать сложной, зато геймплей вышел очень увлекательным. Идеальная игра для любителей лошадей. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

Crysis

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Олег Ставицкий

ЖАНР Nextgen–шутер

- Жанр
  - Nextgen- шутер
- Издатель
  - Electronic Arts
- Разработчик
  - Crytek
- Похожесть
  - Far Cry
  - Operation Flashpoint: Cold War Crisis
  - Серия Battlefield
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Объем
  - Один DVD
- Сайт игры
  - www.ea.com/crysis

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, GeForce 8800GTX/Radeon 1800 512 Мб видео

Этот текст чуть ли не впервые за всю историю моей работы в журнале «Игромания» переписывался, наверное, раза три. Я менял показания, убирал абзацы, дописывал, переписывал и тоскливо смотрел на финальный рейтинг. **Crysis** — самое важное и сложное интерактивное произведение этого года. Что бы там ни значилось в следующем номере в наших «Итогах-2007», это, безусловно, главное свершение, главное достижение компьютерных игр последних двух лет. Удивительно вот что: в Crysis все, о чем мы писали на этих страницах несчетное количество раз, действительно работает. Есть свобода, есть разрушаемость, есть нанокостюм, есть тот самый sandbox-геймплей, песочница, о пришествии которой в шутеры мы мечтаем вот уже несколько лет. Но при этом однозначно влепить Crysis десять баллов и со спокойной душой провозгласить его игрой года не получается. Crysis, как и любое великое и тем более революционное произведение, крайне уязвим для критики. Это умная, сложная, интересная игра, которую, как ни странно, тяжело полюбить.

Фиговый листок

Одной из главных наших претензий к **BioShock** были его уровни. «*Биошоку» тесно в его узких коридорах*, — писали мы. — *Кен Левайн* (худрук **2K Boston**) *как будто боится отпустить собственный геймплей и дать нам чуть больше свободы*». Crysis в этом смысле является полным антиподом BioShock. Он не то что дает игроку больше свободы, он буквально выталкивает вас, голого, на огромное поле, предлагая в качестве прикрытия пальмовую ветку. Чтобы оценить данную метафору, надо, конечно, понимать внутреннее устройство Crysis.

Если вы по каким-то невообразимым причинам не читали ни один из наших многочисленных отчетов по игре, для понимания нижеследующего необходимо уяснить здешнюю базовую механику. Которая, на первый взгляд, укладывается ровно в один абзац.

У вас имеется нанокостюм, снабженный несколькими функциями. Во-первых, скорость. Включив данный режим, вы как будто вводите себе колоссальную дозу кофеина с амфетаминами. Это приводит к волшебным результатам — любое действие героя ускоряется примерно в пять раз. Во-вторых, сила. На манер морячка Папая, принявшего шпинат, вы начинаете голыми руками крушить некоторые стены, ломать вражеские головы и, самое главное, прыгать на совершенно невообразимую высоту. Чтобы было понятно — в два-три движения можно забраться практически на любую крышу в игре. Ну и наконец, невидимость, благодаря которой главный герой временно превращается в хищника. Враги не видят его, зато прекрасно слышат и, если приглядятся, могут заметить легкие электрические переливы в воздухе. Эта, как показывает практика, самая популярная функция на некоторое время дает почувствовать себя темным джедаем: солдаты растерянно водят дулом по окрестным кустам и вглядываются туда, где вас уже давно нет, потому что вы аккуратно приставляете шотган к их затылку и нажимаете на курок.

И еще два момента. Режимом «по умолчанию» является maximum armor, то есть максимальная броня. Crysis, как и большинство пост-**Halo**-шутеров, снабжает игрока двумя полосками: жизненной и энергетической. При ранениях сначала тает энергия, затем жизнь. Восстановление, разумеется, автоматическое, то есть никаких аптечек. Простейший балансирующий прием заключается вот в чем: все режимы костюма (кроме собственно «броневого») тратят энергию. Иными словами, включая невидимость или ускорение, вы автоматически обнажаетесь, делая себя более уязвимым для вражеских пуль.

А враги тут стреляют поразительно метко. Многие жалуются на непривычную для современных шутеров сложность, и это чистая правда. Оставшись без спасительной энергии один на один с двумя-тремя корейскими солдатами, вы скончаетесь быстрее, чем успеете произнести что-нибудь непечатное. Мало того, сами корейцы умирают крайне неохотно — игроки стонут, что легко могут потратить целую обойму, не убив ни одного солдата. Да, в Crysis надо целиться. И тут выясняется еще одна чудесная особенность местной экшен-механики — модифицируемое оружие. Признаться, на всех презентациях возможность прикрутить к вашему оружию снайперский прицел или лазерный указатель казалась

Порой кажется, что Crysis избыточен — танки, лодки, катера, джипы, грузовики. Порулить дают практически всем.

Crysis дает подержаться за горло и корейцев…

…и инопланетян

излишней. На самом деле это глубочайшее заблуждение. Дальше начнутся фонари, три разновидности этих самых прицелов, подствольные гранатометы, разрывные патроны и столько всего, что тут и не перечислишь. Crysis, при всей банальности арсенала, заставляет вас проявлять внимание к своему оружию как ни один другой шутер. Речь не о банальном увеличении дальнобойности или там огнестрельной мощи, как в BioShock. Игра всячески подталкивает вас к молниеносному принятию решений. Доходит до того, что вовремя перекрученный под вражеским огнем прицел не раз спасет вам жизнь.

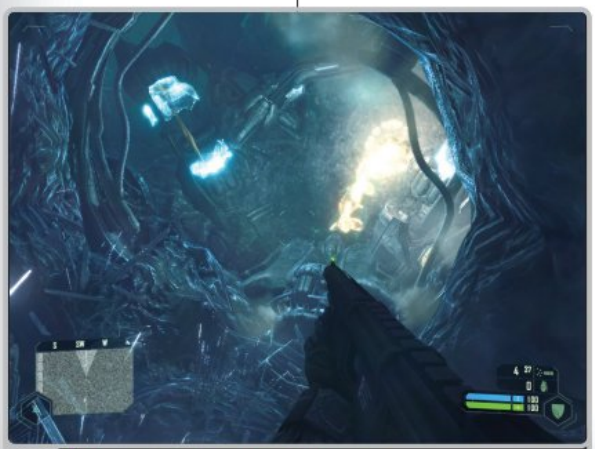
Дивный новый мир

С таким вот набором экшен-утилит Crysis впускает вас в свой дивный новый мир. Местные уровни — это действительно огромные пространства, понять устройство которых получается далеко не всегда. Говоря про честные джунгли, Crytek ничего не приукрашивали. Пространство в Crysis организовано именно так, как обещалось: густые заросли, сотни подходов к одной точке, миллион возможностей. Все верно. Геймдизайнеры радостно вываливают в эту тропическую песочницу врагов, технику и здания, после чего запускают туда, как лабораторную мышь, вас в нанокостюме. И с интересом смотрят, что будет дальше. Потому что этого не знает никто, включая дизайнеров.

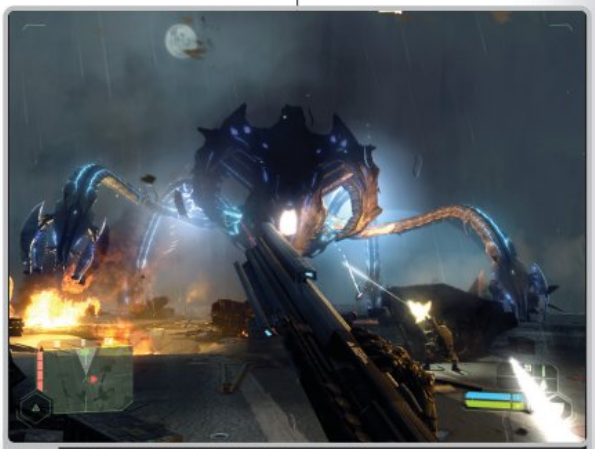
Свобода в Crysis удивительным образом может обернуться скучнейшим броском через тропические лопухи и мошкару или сверхзвуковой перестрелкой среди крохотных покосившихся бунгало. Вас действительно никто не ограничивает в выборе средств, методов и подходов — левел-дизайнеры практически ничего не решают за игрока, а скорее намекают на возможные варианты. Вместе с указанными возможностями игра периодически буквально взрывается ситуациями, в которые вы просто не в состоянии поверить — настолько это нехарактерно для всего, что мы привыкли видеть в современных шутерах. Когда расстрелянный джип очень некстати детонирует на случайной гранате и приземляется на крышу здания, в котором вы находитесь, засыпая вас обломками насмерть, — это, мягко говоря, удивляет. Когда пущенная с километровой дистанции ракета разрушает вышку, с которой вы очень уютно постреливали по корейским патрулям, — это буквально обескураживает. Потому что так не бывает. Crysis с видимым удовольствием прощается с привычным жанровым идиотизмом: отсидеться под какой-нибудь метафорической лестницей, расстреляв всех в пятку, не получится — достанут. Бои в Crysis представляют собой многоступенчатые мизансцены: вы отступаете, прорываетесь, снова отступаете, заходите с другого бока, пробуете, ошибаетесь, снова пробуете. В эти минуты Crysis кажется тем самым прорывом, к которому мы взываем с этих страниц последние два года.

Но вот что происходит на этом же самом уровне в другой раз. Вы, неудачно споткнувшись, съезжаете на заднице по камням, падаете в море и оказываетесь убиты неудачно проплывавшим катером. Или вот еще зарисовка: разогнавшись на джипе, вы прорываете вражескую оборону и случайно подрываетесь на коряге. Или вот снова вы, позевывая, битый час стреляете по редким жабам, потому что решили в порядке эксперимента обогнуть вражеский лагерь с другой стороны. Crysis с равным успехом моделирует как тысячу гениальных ситуаций в минуту, так и две тысячи бездарных. Crytek вручают игроку перед стартом нанокостюм, проводят брифинг и оставляют на три часа, периодически докучая довольно банальными кат-сценами про то, как инопланетяне рвут в клочья коллег и улетают в неизвестном направлении.

В начальных титрах Crysis значится амбициозная фраза: «*Directed by Cevat Yerli*». Звучит внушительно, но цепкой, внятной режиссуры игре как раз отчаянно не хватает. Речь не о скриптах или триггерах. Игрока *надо* ставить в интересные ситуации, а с этим в первой трети Crysis имеются серьезные проблемы. Открыв потрясающие жанровые горизонты, игра обнаружила также не менее об-



Игра лучше всего выглядит в те минуты, когда ее авторы забывают про свои жанровые амбиции.



Чувствуется, конечно, что «Война миров» не прошла для братьев Йерли незамеченной.

ширные проблемы. Оказывается, только лишь sandbox-геймплея недостаточно. Игрока нельзя оставлять один на один с миром. По крайней мере, не с этим.

Интересно, что аналогичные проблемы, похоже, испытывает консольная версия **Assassin's Creed**, которую западная пресса хлещет по щекам ровно теми же самыми аргументами. Игра, мол, оставляет вас один на один с собственными возможностями, надеясь, что само образуется. Как выяснилось, не образуется. Это не то чтобы тупиковая ситуация — наоборот, игровая индустрия, кажется, подталкивает нас к переизобретению слова «*режиссер*». Если раньше применительно к компьютерным играм это означало примерно то же, что и для кино — человека, ответственного за постановку скриптов, то теперь под режиссурой скорее надо понимать человека, планирующего игровые ситуации. Не надо вести нас за руку, но, пожалуйста, сделайте нам интересно.

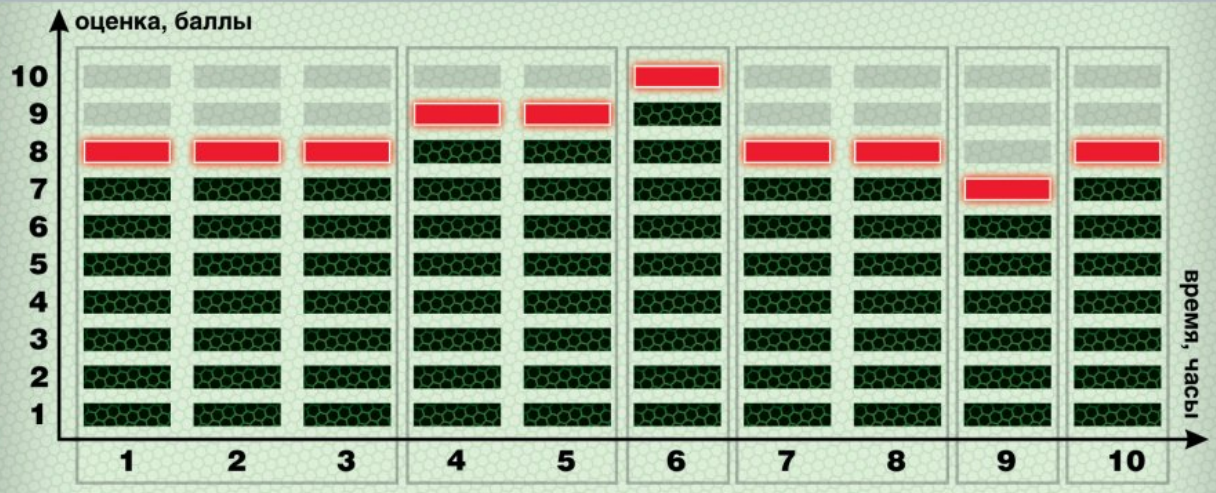
Проблема местной песочницы состоит еще и в том, что на протяжении первых трех часов игра *вообще* не обновляет состав врагов. Ассортимент следующий: корейцы, корейцы на джипах, корейцы на катерах и корейцы на вертолете. Про последних хочется сказать отдельно: вертолеты в Crysis не вызывают ничего, кроме глухого раздражения, потому что единственный способ справиться с ними — в срочном порядке найти ракетницу и дать несколько залпов. Вертолет находит вас в самых неожиданных местах: под водой, в густых тропических зарослях, в доме.

Главное, что вы испытываете по результатам первых нескольких часов игры в Crysis, это изможение. Игра физически выматывает вас забегом через джунгли и вдруг как будто сама находит решение внутренних проблем. Кульминационная схватка с четырьмя нанокорейцами (то есть корейскими солдатами, одетыми в те же, что у вас, костюмы) переворачивает Crysis с ног на голову. Бойня в ночном лесу с тремя такими же, как вы, хищниками вызывает почти физическое напряжение мышц, но играть снова становится интересно. В этом контексте проблемы sandbox-геймплея буквально выкристаллизовываются: игре нужны интересные враги и интересные ситуации.

Ускорение

И вот с этого момента Crysis вдруг взбрыкивает, и начинается совсем другое кино. Дизайнеры, как будто опомнившись, бросают на вас все, что у них есть. Беспрецедентный по напряжению заезд на танках через джунгли. Уничтожение огромного корейского судна при помощи артиллерийского удара. Бросок по

ГРАФИК ИНТЕРЕСНОСТИ CRYSIS



Час: **1-3** ■ Балл: **8**

Песочница в джунглях. Crysis сначала поражает, но уже после первого часа становится очевидно, что sandbox отчаянно недостает режиссуры.

Час: **6-8** ■ Балл: **8**

Замерзшие джунгли. Crysis поджимает булки и дает два часа очень крепкого, интенсивного и свежего экшена.

Час: **3-5** ■ Балл: **9**

Геймдизайнеры вспоминают про свои прямые обязанности. Гениальная схватка с нанокорейцами и феерический заезд в составе танковой дивизии. Кажется, все будет хорошо.

Час: **8-9** ■ Балл: **7**

Полет на грузовом VTOL. Геймдизайнерам Crysis ошибочно кажется, что им подвластно все. Самый тоскливый час в Crysis.

Час: **5-6** ■ Балл: **10**

Погружение в чрево инопланетного сооружения. Лучший час, который вы проведете с Crysis. Никакого sandbox-геймплея, чистая, отжата и очищенная от примесей атмосфера.

Час: **9-10** ■ Балл: **8**

Атака инопланетян на авианосец. За 60 минут Crysis прикидывается плохо оттестированным коридорным шутером, репетицией «Войны миров» и Halo. Почти все получается.

КРИЗИС ЖАНРА

У КАЖДОГО ПОКОЛЕНИЯ СВОЙ ВЗГЛЯД НА МИР.

спирали в огромную земляную воронку.

Crytek, конечно, играют мускулами: у них есть танки, джипы, вертолеты, пиротехника, и они хотят использовать все это по максимуму. Получается не всегда ровно, начинает сбоить баланс, но скучать совершенно точно не выходит. И вот где-то здесь все обрывается.

Наступает второй акт — главный герой попадает внутрь инопланетного корабля (или что бы это ни было). Crysis резко сбавляет темп и, главное, полностью отставляет sandbox-механику в сторону. После примерно пяти часов в джунглях вы проводите час в чреве огромной внеземной конструкции, где к тому же отсутствует гравитация. Так вот, эти шестьдесят минут — *лучшее*, что есть в игре с точки зрения атмосферы. Crysis можно и нужно ценить за его геймплейные прорывы, за инновации, за то, как он продвинул жанр вперед. Но играть интереснее всего именно во втором, относительно традиционном акте. То, что происходит за это время, очень сложно вербализовать, но самое главное — у Crysis просыпается такая атмосфера, какая мало кому снилась. И вот тут (а вовсе не в джунглях) становится понятно, зачем Crytek нужны все эти сумасшедшие технологии. Потому что когда вы впервые увидите, как кружат в воздухе ледяные кристаллы, как отлетает в невесомости гильза от патрона, как гигантская дверь раскрывается, впуская в комнату поток каких-то частиц, — рот невольно приоткрывается.

Второй, самый короткий и самый атмосферный, эпизод Crysis необходимо включить во все учебники новейшей истории компьютерных игр. Сам Джеват Йерли даже придумал специально для этого момента термин «*ambient storytelling*», который очень условно можно перевести как пространное, рассеянное повествование. Вы действительно не узнаете за этот час ничего конкретного (разве что как выглядят те самые инопланетяне, которые большую часть игры сидят в своих машинах), но левитировать среди иноземной архитектуры *безумно* интересно. Изучать их технологии — тоже. Когда вас по сюжетной линии потащат наверх, вы будете почти физически сопротивляться. И совершенно зря.

Потому что дальше начинается третий, не менее прекрасный акт Crysis, под названием «Замершие джунгли». Тут песочница возвращается, но лишь отчасти: уровни, не теряя нужного пространства для маневра, как будто сжимаются, подтягиваются, действие спрессовывается. В итоге падать в лужи и лежать в кустах не получится — игра насылает инопланетян, неожиданно просыпается сюжет, и действие снова ускоряется.

Всех, безусловно, интересует, насколько Crysis хорош визуально. Поясняем — скриншоты не передают и половину того технологического прорыва, который произвели Crytek. Crysis умопомрачительно красив. Так сейчас не может никто и не сможет, надо полагать, еще ближайшие полгода. Особенно интересно наблюдать за тем, как технологии меняют геймплей. Вы научитесь опознавать врага по шуршащим кустам. Вы научитесь пробивать кулаком стену и пробегать сквозь здания. Вы научитесь жить и смотреть на мир по-другому. О том, как выжать из игры максимум при имеющейся конфигурации и что нужно для «Крайзиса вашей мечты», см. наш следующий материал. Но тут вот еще что интересно заметить. Несмотря на довольно убедительный саундтрек, музыку в Crysis необходимо сразу же отключить. По крайней мере, на время первого акта. Так визуальный подвиг Crytek (а также наши десять баллов за графику) проще оценить и осознать.

Ну и наконец, итог. То, что Crysis — игра неровная и в некоторых моментах, страшно сказать, провальная, очевидно. Тем не менее это определенно самое важное, что случалось с нашим любимым жанром за последние годы. При этом Джеват уже признался, что Crysis задуман как трилогия, а открытый финал явно намекает на вторую часть. Тут у Crytek явно прорезаются **Bungie**-амбиции — они делают наш, эксклюзивный ПК-Halo.

Все это довольно удивительно — вместо лощеного блокбастера Crysis оказался смелым экспериментом над всеми жанровыми составляющими. Однако что произойдет завтра? Crytek в грубой форме объяснили всем, что так, как раньше, уже не будет — за последние несколько месяцев шутеры совершили несколько качественных шагов, и дороги назад, по всей видимости, нет. Но формула явно требует доработки. В следующем году нам явно придется обновить список своих претензий к жанру. Что будет с нами и с шутерами в целом, не знает никто, но тем интересней. Добро пожаловать в будущее. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 95%

ДОЖДАЛИСЬ?

Самое неоднозначное произведение года. Самый важный шутер последних лет. Самый мощный концептуальный прорыв. Не играть в Crysis — значит, не интересоваться современным интерактивным искусством.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★½ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 10
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Николай Арсеньев

CRYSIS МЕЧТЫ

КАК ВЫЖАТЬ ИЗ CRYSIS МАКСИМУМ

В арсенале **NVIDIA** и **AMD** есть две очень мощных видеокарты: **GeForce 8800 GTX** или **Radeon HD 2900 XT**. Любой пользователь, купивший одну из этих карт, мог рассчитывать на то, что любая игра современности доступна ему в максимальных настройках качества и высоком разрешении. Так было до выхода **Crysis**.

Crytek проделали длинный путь и колоссальную работу. Движок **CryEngine 2**, без сомнения, устанавливает новую планку визуального качества, и на его базе наверняка выйдет много прекрасных игр. Но пока перед нами Crysis. Ниже — подробный рассказ о том, чего ждать от игры в смысле графики, что понадобится для комфортной игры и как выжать из нее максимум.

Общие рекомендации

Перед запуском игры обязательно обновите драйвера для своей видеокарты и поставьте свежие обновления для операционной системы. После установки Crysis рекомендуем произвести дефрагментацию жесткого диска.

Рекомендуемый объем оперативной памяти — 1 Гб, однако лучше добавить еще один, особенно если вы используете **Windows Vista**, ведь она отъедает немало памяти. Также Crysis очень требователен к объему видеопамяти — для игры в высоком разрешении (1680x1050 и выше) с использованием сглаживания потребуется не меньше 512 Мб. Сглаживание серьезно влияет на производительность игры. Более того, Crysis использует свои режимы сглаживания, так что не забудьте отключить его в драйверах, иначе могут быть проблемы со стабильностью и скоростью игры. Наконец, процессор: игра довольно требовательна к нему; самое главное условие — ЦП должен быть многоядерным. Двух будет достаточно.

Перед тем как начать играть в Crysis, убедитесь, что у вас в наличии 2 Гб оперативной памяти и вы сделали дефрагментацию жесткого диска.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3,0 ГГц, L2-кэш 8 Мб)
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА	GIGABYTE GA-X38T-DQ6 (Socket 775, Intel X38, FSB 1600 МГц, DDR3-1600, CrossFire, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
ПАМЯТЬ	4x1024 Мб OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum Edition (1333 МГц, 7-7-7-20)
ЖЕСТКИЙ ДИСК	Seagate Barracuda 7200.10 3320620AS 320 ГБ (SATA II, 16 Мб)
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД	NEC DV-5800C (IDE)
БЛОК ПИТАНИЯ	Enermax Galaxy DXX EGX850EWL (850 Вт)

Настройки в игре

Перед тем как погружаться в дебри настроек, вы можете положиться на выбор игры. После нажатия кнопки **Autodetect** Crysis проанализирует конфигурацию компьютера и выставит подходящие, по ее мнению, параметры. Опробовав предложенные настройки, можно перейти к более детальным экспериментам. Для ленивых предусмотрены заготовки — Low, Medium, High и Very High. Визуально каждый из режимов существенно отличается друг от друга, хотя в чуть меньшей степени это относится к двум последним. К счастью, есть возможность более гибко настраивать параметры в самой игре. Все параметры находятся в разделе **System**, закладка **Advanced**:

Texture Quality (качество текстур) — этот параметр отвечает за качество текстур и детализацию объектов в игре (например, землю, листву и т.д.). При выборе подходящего режима стоит понимать, что чем выше будет игровое разрешение, тем больше Crysis будет требовать памяти от видеокарты. Чтобы насладиться качественной картинкой, рекомендуем поставить этот параметр в положение High, но учитывайте, что даже для игры в разрешении 1280x1024 потребуется видеокарта с объемом памяти не менее 256 Мб. Включение сглаживания повысит планку.

Object Quality (качество объектов) — в зависимости от режима в игре будут меняться качество и количество объектов (камни, горы, деревья), а также дальность их прорисовки. Лучше оставить этот параметр на уровне High, но им вполне можно пожертвовать и перейти на Medium, выиграв, таким образом, пару кадров в секунду.

Shadows Quality (качество теней) — тени делают картинку более реалистичной, без них никуда. Но любопытно, что в Crysis нет простых, угловатых теней. Этот параметр можно смело переводить в режим Medium. Low можете попробовать — правда, в понимании разработчиков это означает отключение теней вовсе! Так что не рекомендуем.

Physics Quality (качество физики) — влияет на физику

мира, разрушаемость стен, окружающих объектов. Чем выше параметр, тем интерактивнее игра. Вполне можно обойтись уровнем настройки Medium, однако если у вас двуядерный процессор, смело выставляйте High. Режим Low не рекомендуем, в этом случае объекты в игре станут «деревянными», не разрушаемыми. Разве что пальмы можно будет косить.

Shader Quality (качество шейдеров) — очень важный параметр и при этом очень требовательный к ресурсам системы. Шейдеры способны преобразить эту игру, так что настройки High или Very High рекомендуются. Например, переход в режим Medium сделает игру совершенно другой — исчезнут HDR-эффекты, существенно упростится освещение и т.д. Low сделает из Crysis и вовсе обычный **Far Cry**, небо станет статичным, качество фильтрации текстур упадет. Даже переход в режим High меняет картинку.

Volumetric Effects Quality (качество объемных эффектов) — отвечает за качество неба и облаков. Данный параметр, возможно, не так уж сильно влияет на скорость, но это не значит, что стоит выставлять в положение Very High. Оптимально использовать High, а выбрав, например, Low, вы получите идеальную погоду на красочном острове — облака исчезнут как класс.

Game Effects Quality (качество игровых эффектов) — влияет на скорость исчезновения погибших противников, качество взрывов и выстрелов, а также на эффект BattleDust (туман, клубы пыли). Последний параметр включается только при Very High. Режим Low не рекомендуем использовать, так как побежденные враги будут исчезать в считанные секунды, не успеете вы от них отойти, что сделает игру менее атмосферной. К тому же данный параметр не сильно влияет на скорость, поэтому смело выставляйте его в режим High.

Post Processing Quality (качество пост-процессов) — от этого параметра зависят освещение, спецэффекты вроде motion blur (размытие при движении), глубина резкости и краевое сглаживание (помогает уменьшить эффект «лесенки»). Играя с этим параметром, можно получить столь необходимую прибавку в скорости, но важно не переборщить. В режиме Very High вы получаете все блага, в High отключается свечение god rays, меняется оттенок картинки. Medium избавит вас от blur-эффектов и краевого сглаживания. В режиме Low существенно меняется освещение в игре, картинка становится темнее, эффект глубины резкости уйдет в небытие.

Particles Quality (качество частиц) — параметр отвечает за дым, детализацию взрывов, визуальные искажения (эффект, когда вы смотрите через стекло, эффект раскаленного песка) и т.д. В режиме High обеспечивает качественную картинку, по сравнению с Very High уменьшается лишь детализация. В режиме Medium уже не особо впечатляет, хуже может быть только Low — дым выглядит как в играх позапрошлого поколения, мягкие частицы не используются.

Water Quality (качество воды) — поскольку пол-игры вы проводите в тропических джунглях, окруженных водоемом, вода по определению должна быть реалистичной. Такой она и получилась. В режиме Very High мы можем насладиться полной детализацией, эффектом радуги. Переход на более низкую ступень (High) лишает нас последнего, волны редеют. Дальнейшее понижение планки качества упрощает качество отражения объектов, ну а в режиме Low вода уже сама на себя не похожа.

Sound Quality (качество звука) — тут все понятно. Разницы между Very High и High почти нет, в последнем случае требуется меньше памяти на звуковые эффекты. Medium — звук в игре слегка упрощается. В режиме Low частота дискретизации падает с 48 КГц до 44,1 КГц, звуковые эффекты становятся не столь реалистичными, зато уменьшается объем требуемой памяти.

Отдельно о сглаживании: не рекомендуем включать его даже на самых мощных видеокартах — падение производительности будет существенным, особенно учитывая, что даже самые производительные карты тянут игру не так уж бодро. В конце концов, можно ограничиться краевым сглаживанием, которое не так сильно загружает систему. Но если вам хочется хотя бы одним глазком глянуть на красивую картинку, которую нам сможет подарить следующее поколение видеокарт, используйте исключительно настройки в игре. Установка сглаживания через драйвер видеокарты может привезти к нестабильной работе и снижению скорости. А вот анизотропную фильтрацию в Crysis надо выставлять через драйвер видеокарты, в игре этот параметр никак не отражен.

Crysis очень гибок в плане настроек, из него можно выжать идеальную картинку, но придется покопаться в настройках.

Благодаря командной строке Crysis можно настроить как душе угодно. Да, вы можете воспользоваться базовыми параметрами, о которых мы говорили выше, но у них есть существенный минус — вы вроде как меняете один параметр, а на самом деле гораздо больше, целую группу. Во многих случаях удобнее вручную определить ключевые параметры. Вот, например, вы используете Windows XP, под ней Crysis официально не поддерживает режим Very High — это прерогатива Windows Vista! Ограничение можно обойти, хотя и частично, ведь игра использует ряд параметров, характерных лишь для DX10.

Но давайте по порядку. Чтобы получить полный доступ к командной консоли и всем параметрам в самой игре, надо нажать кнопку «~» и ввести команду ***con_restricted 0***. Чтобы увидеть ту или иную группу команд, достаточно ввести первые символы, например, **cl_** и нажать кнопку Tab. Узнать текущее значение того или иного параметра еще проще: впишите название интересующей команды и нажмите Enter — готово. Таким образом, вы можете в самой игре производить изменение ряда параметров.

А теперь немного десерта. Мы расскажем, как включить режим Very High под Windows XP. В директории ***Crysis\Game\Config\CVarGroups*** находятся все необходимые нам файлы. Каждый из них отвечает за группы параметров, которые в игре прячутся под безликими Shader Quality (sys_spec_Shading.cfg), Post Processing Quality (s_spec_

Crysis (Windows XP SP2)

		1280x1024	1600x1200	1920x1200
AMD Radeon HD 2900 XT 512 M6	Medium	46,3	34,8	29,8
	High	23,7	17,7	15,0
AMD Radeon HD 3850 256 M6	Medium	41,5	30,9	25,6
MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC	Medium	49,4	36,7	30,9
	High	27,6	17,9	12,8
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M	Medium	44,1	32,8	27,6
	High	25,1	18,4	15,4
ASUS EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M	Medium	67,7	50,9	42,9
	High	38,9	28,7	24,1

Crysis (Windows Vista Ultimate 64-bit)

		1280x1024	1600x1200	1920x1200
ASUS EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M	Medium	56,9	45,6	38,7
	High	35,7	25,9	22,3

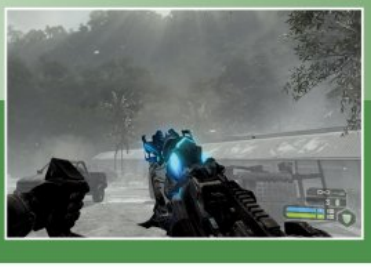
ПОЧУВСТВУЙТЕ РАЗНИЦУ

LOW

MEDIUM

HIGH

VERYHIGH

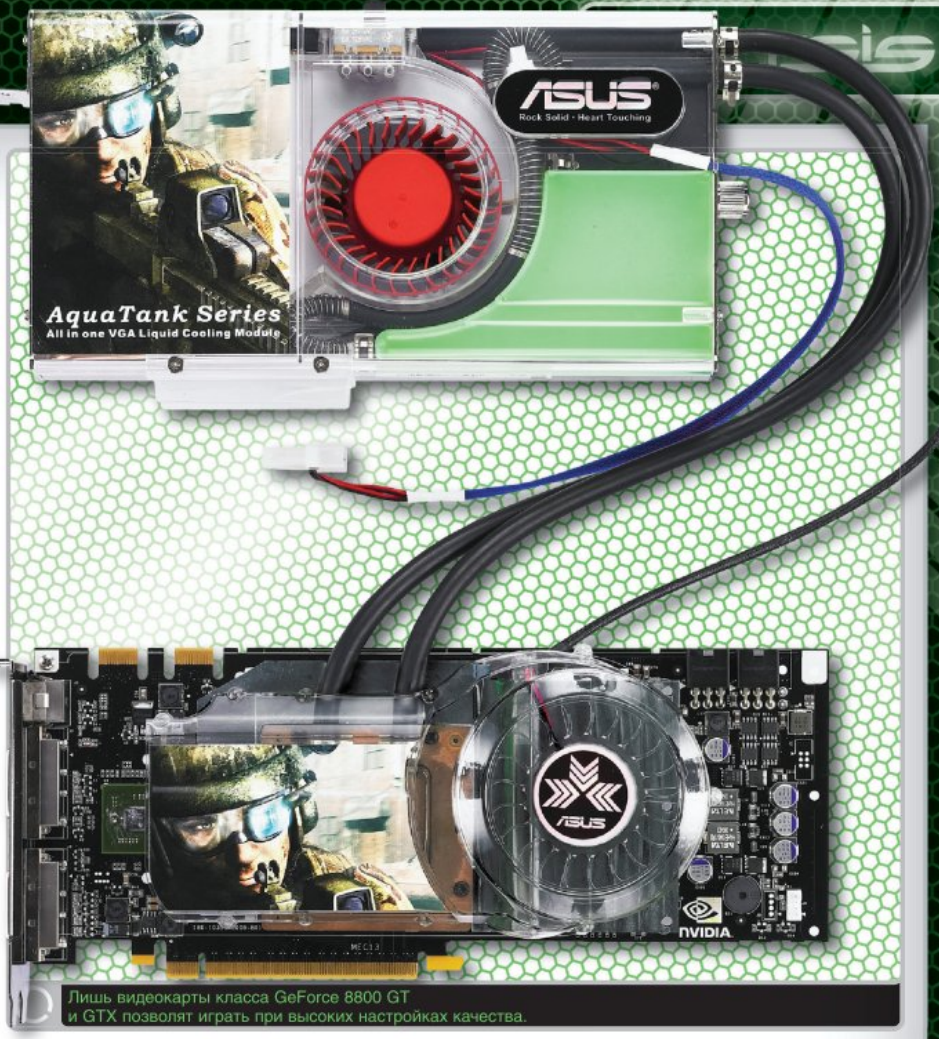


PostProcessing.cfg) и т.д. Для примера рассмотрим файл sys_spec_GameEffects.cfg. Он состоит из следующих строк:

```
    default|
   ; default of this
CVarGroup
   - /

   i_lighteffects - 1
   g_ragdollMinTime - 15.0
   g_ragdollUnseenTime = 2
   g_ragdollDistance     =
/0.0
   g_battleDust_enable - 0

    2|
   i_lighteffects = 0
   g_ragdollMinTime = 5.0
   g_ragdollDistance     -
10.0
   g_battleDust_enable - 0

    2|
   i_lighteffects = 0
   g_ragdollMinTime - 8.0
   g_ragdollDistance     -
20.0
   g_battleDust_enable - 0

   [3]
   g_ragdollMinTime = 13.0
   g_ragdollDistance     -
30.0
   g_battleDust_enable - 0
```

После строки «= 4» идет конфигурация настроек соответствующих режиму Very High, «[1]» — Low, «[2]» — Medium, «[3]» — High. Чтобы обмануть игру под Windows XP, скопируйте группу параметров, идущих за цифрой 4, и замените ими строки, идущие после «[3]». Готово, режим High теперь соответствует Very High! Проделайте эту операцию со всеми файлами в директории, кроме sys_spec_Full.cfg. Запускайте игру, включайте настройки High и наслаждайтесь. Но имейте в виду, что для комфортной игры потребуется очень мощная видеокарта, зато разница с DX10-картинкой почти незаметна. Перед тем как сделать подстановку новых параметров, не забудьте создать резервную копию оригинальных файлов.

Понятное дело, для игры подойдет далеко не каждая видеокарта. Но есть вариант получить красивую картинку и меньшей ценой. Создайте файл ***System.cfg*** в директории игры, в него можно прописывать команды. Необходимо учесть один момент: если в командной строке игры мы пишем команду как **con_restricted 0**, то в файле она будет выглядеть следующим образом: **con_restricted=0**. Еще одно условие: каждая новая команда должна начинаться с новой строки. Приступим:



Лишь видеокарты класса GeForce 8800 GT и GTX позволят играть при высоких настройках качества.

- **r_sunshafts=1** — включает лучи света, которые эффектно пронизывают объекты в игре, например, листья пальм;
- **e_water_ocean_fft=1** — хотите получить реалистичные волны, которые вы могли наблюдать во многих фильмах? Тогда включайте этот параметр. На картинке эффект невозможно оценить, только в действии;
- **g_battleDust_enable=1** — отвечает за дымку в игре, выглядит очень натурально;
- **r_WaterGodRays=1** — включает эффект радужных бликов объектов, находящихся в воде;
- **r_UsePOM=1** — эффект Parallax Occlusion Mapping. Делает текстуры существенно более рельефными и реалистичными.

В игре есть много других параметров, с которыми можно поэкспериментировать. Одни позволят увеличить дальность прорисовки объектов, другие — улучшить качество объектов на расстоянии и т.д. Экспериментируйте, файл System.cfg всегда можно будет удалить или изменить в нем настройки.

Проверить новые настройки в действии просто — в папке ***Crysis\Bin32*** или ***Crysis\Bin64*** (если у вас 64-битная ОС) есть файлы ***Benchmark_CPU.bat*** и ***Benchmark_GPU.bat***, которые запустят записанные демки от разработчиков. Результаты будут лежать в log-файлах по адресу ***Crysis\Game\Levels\island***. Настроить параметры можно, зайдя в директорию ***Crysis\Game\Config***, где находятся файлы ***benchmark_cpu.cfg*** и ***benchmark_gpu.cfg***. В них можно прописать количество повторов (***demo_num_runs***), время суток (***demo_time_of_day***) и некоторые другие параметры. Все это можно автоматизировать с помощью утилиты **Crysis Benchmark Tool**, которую вы найдете на нашем диске. Она умеет настраивать качество графики, выбирать тестовые разрешения, режим DirectX, вертикальную синхронизацию и т.д. Кстати, о последнем параметре — его включение позволит избавиться от обрывочности картинки в движении, но это может снизить скорость игры. Во избежание этого нужно включить тройную буферизацию в настройках драйвера видеокарты. В Crysis за синхронизацию отвечает параметр **r_vsync** (1). Более глубокое изучение настроек заслуживает отдельной статьи, ну а сейчас мы перейдем к тестированию.

Результаты тестирования

Мы подготовили мощный стенд для тестирования — четырехъядерный процессор **Core 2 Extreme QX6850** (3,0), 4 Гб ОЗУ и системную плату на базе **Intel P35**. Что касается процессора, с уверенностью можем сказать, что Crysis хватает и двух ядер. Например, разогнанный до 3 ГГц **Core 2 E6700** показал идентичные результаты при прочих равных. Главное, чтобы этих самых ядер было два — игра активно задействует оба.

В числе видеокарт оказались последние модели от AMD (**Radeon HD 2900 XT** и **3850**) и NVIDIA (разогнанная **GeForce 8800 GTS 320** и обычная **GeForce 8800 GTS 640**, а также экстремальная версия **GeForce 8800 GTX**). В режиме Medium игра показывает приличные результаты на всех видеокартах даже в разрешении 1920x1200. Как и следовало ожидать, GeForce 8800 GTX держит пальму первенства. Однако не обязательно тратить много денег, можно обойтись и относительно недорогими **Radeon HD 3850** (6000-6500 руб.) или **GeForce 8800 GT** (7500-8000 руб.). Последняя поступила к нам слишком поздно, поэтому результатов в таблице вы не найдете, но тем не менее она показывает отличные результаты и в режиме High, лишь чуть-чуть уступая разогнанной GTX!

Карты на базе AMD откровенно пасуют, выдавая посредственные результаты. Более того, даже финальные драйвера Catalyst 7.11 дают артефакты — текстуры периодически пропадают. Пока сложно сказать, в чем проблема; если в случае с Radeon HD 3850 можно сослаться на малый объем памяти (256 Мб), то проблемы с Radeon HD 2900 XT 512 Мб объяснить сложно. В ближайших номерах мы еще вернемся к исследованию производительности игры на разных видеокартах в разделе «**Железный цех**».

Что до NVIDIA, серия карт GeForce 8800 GTS смотрится блекло, можно комфортно играть только в разрешении 1280x1024... Другое дело GeForce 8800 GT, она очень хороша и в разрешении 1600x1200, лишь немного уступая GTX. Разогнанная версия GeForce 8800 GTS от **ASUS** комфортно себя чувствует в любых условиях, даже при 1920x1200. Правда, и стоят карты этой серии очень дорого — от 14 тыс. руб.

Как видите, уже есть видеокарты, которые прилично тянут Crysis. Стоит ли сейчас делать апгрейд — вопрос сложный. Точно стоит дождаться появления в продаже **Radeon HD 3870** и обновленной версии GeForce 8800 GTS, а там, глядишь, AMD и NVIDIA выпустят еще что-нибудь новенькое.

Про **Radeon HD 2600** и **GeForce 8600** можно сказать одно — на них рассчитывать не стоит. Обе серии видеокарт слишком слабы, чтобы получить от Crysis истинное наслаждение. Режим настроек High им не по зубам, даже прошлые поколения карт вроде **GeForce 7900 GTX** или **Radeon 1950 XT** откровенно пасуют, реально играть можно только при настройках Medium, а это уже совсем другой Crysis.

Теперь поговорим о выборе оптимальной операционной системы: Windows XP обеспечивает максимальную скорость в Crysis, хотя разница между ней и Windows Vista 64-bit невелика при настройках High. Отрыв первой увеличивается при переходе на Medium. Довольно странно, учитывая, что разработчики обещали большую производительность в 64-битной Vista. С другой стороны, когда-то они заявляли, что GeForce 8800 GTS хватит за глаза. Правда оказалась суровой. Посмотрим, чем ответят NVIDIA и AMD; возможно, новые версии драйверов позволят выжать еще немного драгоценных FPS. ■

ЖАНР Экшен

- Издатель: Activision
- Разработчик: Infinity Ward
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Похожесть
  - Серия Call of Duty
  - Серия Medal of Honor
  - Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.charlieoscardelta.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

Степан Чечулин

Сериал **Call of Duty**, главный конкурент спилберговского **Medal of Honor**, появился, когда на территории шутеров о Второй мировой уже было довольно тесно. **Infinity Ward** вышли на сцену в 2003 году и обратили стандартные WW2-события в ядерной мощи боевик. **Electronic Arts** призадумалась и начала экспериментировать с форматом: в Medal of Honor появилось подобие тактики. Но в 2005 году случилась **Call of Duty 2**, авторы которой два года подряд оттачивали собственную формулу и совершенствовали режиссуру. То есть обращали популярные зарисовки на тему Второй мировой в интерактивное кино. В прошлом году **Activision** доверила **Call of Duty 3** своей подшефной студии **Treyarch**. Те честно отработали все необходимые приемы — получилось задорно, но без феерии. Триквел благоразумно остался консольным эксклюзивом, так и не добравшись до PC.

Infinity Ward тем временем были заняты четвертой частью сериала, **Modern Warfare**, главные тезисы по поводу которой были известны сразу: плохие русские, идейный террорист Закаев с ядерной бомбой, печально известный городок Припять, бравые солдаты американской армии и британского SAS, помогающие российской демократии.

Красная жара

Завязка Modern Warfare напоминает цитату из романа Тома Клэнси. В некой ближневосточной стране террористы убивают президента и берут власть в свои руки. США посылают туда свои войска, чтобы навести порядок. Параллельно, в России, объявляется некий ультранационалист по имени Имран Закаев (нет, вы только представьте: ультранационалист Закаев!), который грозит ядерной боеголовкой, жаждет возродить Советский Союз и даже заручается поддержкой некоторых военных. На помощь официальным российским властям отряжается элитный отряд британского SAS, которому почти всю игру предстоит скакать по просторам России и бывшего СССР. Самое удивительное, что этот восторженно бредовой сюжет в теплых руках Infinity Ward неожиданно обретает совсем не наигранный драматизм.

Modern Warfare — квинтэссенция «рельсовых» шутеров. Она работает ровно на той же самой схеме, что и четыре года назад, игнорируя все современные жанровые достижения — корректную физику, свободу действий, дополнительные возможности героя. За прошедшее время Infinity Ward превратились в лучших на сегодняшний день интерактивных режиссеров. Call of Duty 4 — лебединая песнь скриптовых экшенов, где актеры играют свои роли, танки выезжают по команде «*Мотор!*», а мы принимаем участие, но никак не создаем действие. Infinity Ward, то есть, сделали то, что у них получается лучше всего. Разработчики даже не пытаются создать у нас иллюзию свободы, четко выстраивая пьесу на жестких скриптах и триггерах, требуют от игрока только одного — рысью мчаться вперед, вовремя нырять за ближайшие укрытия и, конечно, метко стрелять.

Но скромные возможности геймплея Infinity Ward маскируют так, как никто другой в индустрии делать попросту не умеет. Здесь

Финальная поездка на машинах — один из самых зрелищных моментов в истории игр.

В Modern Warfare переехали мини-игры из третьей части: когда бешеная псинка норовит вцепиться в горло, главное — вовремя нажать кнопку.

Другое кино

Одиночная кампания в Call of Duty 4 — это не только зрелищное кино, но и своего рода расширенная тренировка перед основным развлечением — многопользовательскими баталиями. Несмотря на феерический сюжетный забег, мультиплеер — одна из основных причин для покупки Modern Warfare.

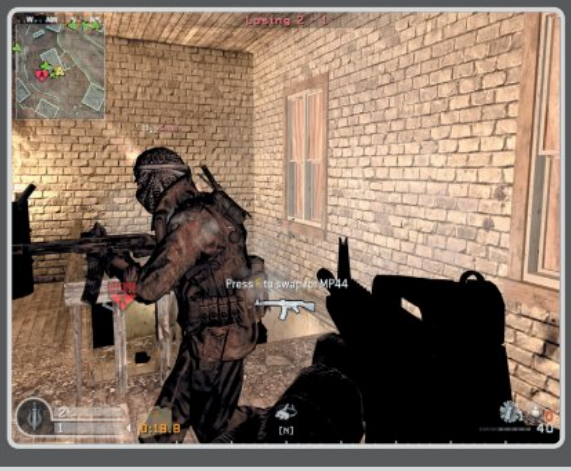
Во-первых, неожиданно выясняется, что у игры все-таки есть крайне динамичный геймплей. Размеры карт сравнительно небольшие, так что, когда в бою сходятся человек 30, начинается натуральный ад. Со всех сторон летят гранаты, кругом падают убитые товарищи, шальные пули прошибают ветхие стены (в игре смоделирована относительно честная баллистика — можно прострелить картон и тонкое дерево), норовя зацепить и вас. Атмосфера складывается крайне напряженная.

Во-вторых, чтобы нам было веселее, авторы придумали интересно организованную карьерную лестницу. За участие в сражениях, выполнение заданий и за убийства врагов вы получаете очки опыта и поднимаетесь в звании. Всего уровней 55 — и это, поверьте, немало. Главный фокус в том, что на каждом уровне открываются новые бонусы. Скажем, поднявшись на четыре ступеньки, можно создавать свои классы бойцов. Если по умолчанию их в игре всего четыре, то потом можно сделать еще пять. Кроме того, в качестве награды за новый уровень выдаются особые умения. С ними в Call of Duty 4 вообще связано многое. Всего навыков почти 30 штук, один полезней другого. Благодаря им повышается броня солдата, можно таскать больше гранат, увеличивается огневая мощь и так далее. У каждого класса может быть всего три навыка, так что, формируя своего бойца, приходится крепко думать.

Наконец, главный стимул строить карьеру — новое оружие и приспособления. Чем дальше, тем более мощные стволы попадают на ваш склад. Будучи в звании генерала, вы сможете стрелять из самых лучших автоматов, прикрутить к любому оружию снайперский прицел либо оснастить его глушителем.

Но самые мощные возможности доступны только мастерам игры. Дело в том, что во время каждого раунда за определенные достижения (скажем, убийство трех врагов подряд) вас награждают каким-нибудь суперприемом: можно вызывать спутниковую разведку (показывает на радаре всех врагов), призвать боевой вертолет (крылатая машина некоторое время парит над картой, расстреливая неугодных) или разбомбить вражеские позиции авиацией.

В общем, пройдя одиночную кампанию, ни в коем случае не забрасывайте диск с игрой — весь потенциал Call of Duty 4 раскрывается именно в мультиплеерных баталиях. Проверено.



постоянно что-то происходит, игра выжигает на сетчатке десять зрелищных кадров в секунду. Вот мы в роли бойца британского SAS штурмуем корабль ядерной боеголовкой, вот уносим ноги с корабля, пока вода за спиной заливает отсеки. В следующую минуту наблюдаем расстрел свергнутого президента его собственными глазами. А вот, уже в образе американского пехотинца, трясемся в вертолете, направляясь на войну, — кругом десятки танков, в небе авиация наносит удары по наземным целям…

Call of Duty 4 обладает невероятной, беспрецедентной плотностью действия и проработкой. Напарники что-то орут в эфире, враги, оглашая окрестности воплями, выскакивают из-за каждого угла, откуда-то летят гранаты, по команде режиссера в клубах

При всей развесистой клюкве историю Call of Duty 4 легко можно представить в завтрашних новостях.

Подобные эпические сцены игра демонстрирует по десять раз за минуту.

Лучшие моменты Call of Duty 4

Средний игрок проходит сюжетную кампанию Call of Duty 4 часов за пять. Однако люди из Infinity Ward умудрились впихнуть в эти пять часов *столько* шикарных боевых сцен, что может легко хватить на десяток-другой фильмов **Майкла Бэя** (ну, десяток, может, и нет, но на пару «**Перл-Харборов**» хватит так точно). Вот лишь десять моментов из игры, во время которых наша редакция сидела у мониторов с выпученными глазами и мечтательно шептала «*ах ты ж блин!..*» (внимание: если вы вдруг опасаетесь спойлеров, то лучше не читайте этот текст). — *Александр Кузьменко*

Расстрелять

Прямо во время открывающих титров двое крепких мужчин сажают вас в автомобиль, везут по улицам какого-то города (а кругом война!), потом ставят к столбу и расстреливают перед телекамерами — и все это с видом из глаз! Без сомнений, одна из лучших сцен в мировом игроматографе.

Будешь?

Ушанки, тельняшки и матрешки — «русская тема» раскрыта в Call of Duty 4 по всем канонам боевиков восьмидесятых. Один из первых русских спецназовцев, которого вы встретите в игре, ходит, шатаясь, по коридору, орет песни и машет полупустой бутылкой водки в руке.

По ленинским местам

Нам самим страшно это говорить, но Припять получилась в Call of Duty 4 куда натуральнее, чем даже в «Сталкере». Ну, может, масштаб и не тот, но сцену с патрулем и прятками в густой чернобыльской траве вы уж точно забудете очень нескоро.

Не хочу больше жить!

Вы что есть духу несетесь по заброшенному дому: пролет за пролетом скачете по бетонным лестницам, распугиваете остатки националистов короткими очередями, уже видите перед собой затылок главного гада, зажимаете его в угол, и тут… Негодяй выпускает себе пулю в череп. А это, *мягко говоря*, неожиданно.

Падение «Черной акулы»

В компьютерных играх мы насмотрелись всякого: видели, как на тысячу осколков разлетаются огромные космические корабли, тонут гигантские острова или взрываются целые планеты. Но, оказывается, самая круто выглядящая катастрофа — это та сцена в Call of Duty 4, где между двух «хрущевок» падает вертолет.

Прирожденные убийцы

Даже если вы всего пару лет играете в шутеры, то уже наверняка участвовали в тысяче профессиональных покушений с использованием снайперской винтовки. В Call of Duty эта же сцена отличается ото всех прочих такой живой постановкой и натуралистичностью, что аж ладони потеют.

Гудбай, Америка

Враг повержен и демократия торжествует? Как бы не так! Буквально за 100 метров до главного гада вы вдруг наблюдаете, как из-за горизонта поднимаются две советские ядерные ракеты дальнего радиуса действия и летят на запад. Ну а дальше все как в том анекдоте про «*нет больше твоей Америки!*»

Большие гонки

Последний уровень Call of Duty 4 открывается самой шикарной сценой погони в истории игростроения. Вам мало просто взорвать десять машин, двадцать грузовиков и даже один вертолет? Тогда взорвите еще тоннель, мост, телевышку, да и вообще все, что попадется на пути. К чертовой матери!!!

Последняя пуля

Пока вы, контуженный и побитый, лежите на мосту и буравите небо мутным взглядом, главзлодей и его подручные на ваших глазах добивают раненых сослуживцев и сбивают эвакуационный вертолет. В ваших руках последний пистолет с последней пулей. Вы целитесь. Пульс отдается в висках.

На заборе тоже написано

Ну и, конечно, момент, который до глубины души поразил всю нашу редакцию: гигантское двухметровое слово *** (да-да, оно самое), написанное во весь забор. Самое смешное: в игре на фоне этого забора дважды (!) происходят важнейшие сюжетные сцены, так что ошибки быть не может. *** здесь отнюдь не случайно!

На многих уровнях разработчики используют свой любимый прием — враги не кончаются, пока не добежишь до нужной точки.

Россия, положа руку на сердце, выглядит вполне правдоподобно. Включая трехметровые непечатные надписи на стенах.

дыма оседает внушительная башня мечети. Игра подхватывает вас под мышки, кружит в танце и не отпускает до финальных титров. Infinity Ward ни на секунду не оставляют вас наедине с перестрелками. Даже скучная, казалось бы, стелс-миссия за английского снайпера буквально искрит: вы ползете на пузе под танками, сливаетесь с травой, прячетесь от русского патруля, а затем удираете от вертолета и на собственной спине выносите раненого напарника из боя. В эти моменты как-то не очень получается задуматься о том, что все ваши героические свершения получаются только благодаря скриптам.

Плюс, Infinity Ward генерируют потрясающее количество разнообразных ситуаций. Мы постоянно меняем роли, а вместе с ними меняется и стиль игры. Пока игрок находится в шкуре бойца SAS, на экране происходит натуральный **Rainbow Six**: под вспышки осветительных гранат мы зачищаем комнаты, враги картинно валятся на пол, напарники, повинуясь, опять же, скриптам, ловко влетают в помещения, демонстрируя удивительно слаженную работу. Совсем другая картина при игре за пехотинца США. Тут в основном уличные бои, в небе барражируют вертолеты, поддержку оказывает бронетехника — серьезная, в общем, война.

Еще Infinity Ward очень ловко играют на контрасте. Например, когда мы в шкуре спецназовца носимся по Сибири — это, конечно, стресс: попадаем под обстрелы, в рации трещит суровый голос командира, раздающего приказы, раненые напарники орут непечатным. И вот, в следующую минуту, этот ад сменяется миссией в уютном салоне АС-130H Spectre. В самолете приятно, тепло и безопасно. Наш персонаж лениво переговаривается с пилотом, балагурит, а вы, не спеша, накрываете вражеские позиции бомбами. При этом внизу кипит бой, и вы прекрасно понимаете, *каково* там. Но с высоты нескольких тысяч метров все спокойно и благостно.

Главное русское слово

Выбранная разработчиками тема (плохие русские и все, что отсюда следует) ощутимо сказалась на всей игре. Пока вы будете совершать моцион по заснеженным постсоветским просторам с автоматом наперевес, обнаружите много интересного. Например, магазин «Елисеевский» в глухих азербайджанских горах. Надписи вроде «*Данная территория патрулируется военными собаками*» или «*Толчок, чтобы Открыться*». Но, конечно, хит сезона — известное русское слово из трех букв, написанное аршинными буквами на всех более-менее подходящих для этого заборах и стенах.

Правда, не все русские в Modern Warfare плохие. Бойцам SAS помогает некий сержант Камаров, одетый отчего-то в форму ГИБДД, но командующий спецназом. Несмотря на странности с одеждой, персонаж получился запоминающимся — почти шварценеггеровский Иван Данко из «**Красной жары**».

■■■

Технически Call of Duty 4 выглядит неплохо, но в основном из-за взрывов и прочей пиротехники. Пока вокруг рвутся снаряды, горят танки, а пули прошибают ветхие стены — все очень зрелищно. Но в минуты затишья становятся заметны и слабые текстуры, и низкая детализация уровней. С другой стороны, анимация и модели персонажей отличные. Солдаты очень натурально бегают, прыгают за укрытия, жмутся к стенам и вообще ведут себя как живые.

Modern Warfare — проект на самом деле знаковый. Во-первых, по словам Infinity Ward, это последняя часть сериала, к которой они приложили руку. Во-вторых, Call of Duty 4 — это прощальный выход шутеров на скриптах. Modern Warfare — постановка настолько сокрушительной мощи, что дальше просто некуда. Будущее, безусловно, за такими играми, как **Crysis**, за свободой, за сложным внутренним устройством. Но Call of Duty 4 уходит очень красиво. Crysis, при всех его концептуальных прорывах, не содержит и половины того драйва, которым обдает вас Modern Warfare в первые же пять минут. Это как разрыв с неправильным образом жизни — умом мы понимаем, что надо есть фрукты и овощи, но на прощание заходим за картошкой фри и гигантской банкой «Кока-колы».

P.S Важный совет от «Игромании»: обязательно дождитесь окончания финальных титров. Там вас ждет приятный сюрприз ■.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лебединая песня жанра рельсовых шутеров — лучше уже не будет, потому что лучше просто некуда.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

ЖАНР Экшен

- **Издатель**: Eidos Interactive
- **Разработчик**: IO Interactive
- **Издатель в России/локализатор**: 1С
- **Похожесть**
  - Серия Max Payne
  - Серия Hitman
  - Freedom Fighters
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Кооператив
- **Объем**: Один DVD
- **Сайт игры**: www.kaneandlynch.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

KANE & LYNCH

DEAD MEN

Игорь Варнавский

Игровой сезон 2007/2008 запомнится не только как самый урожайный период за последнее десятилетие (последний раз так много хороших игр кряду выходило в 1998 году), но и внезапной модой на крепкую мужскую дружбу в шутерах. Причем в самых разных ее проявлениях: от понятного чувства локтя в **Gears of War** до ненависти взасос в **Kane & Lynch: Dead Men**.

Аспирин

Вот Кейн: крепкий мужчина лет 40-45 с помятым, небритым, обезображенным шрамом лицом и глубокими морщинами на лбу. Когда-то он был обычным офисным сотрудником, но после того, как его маленький сын нашел дома пистолет и случайно вышиб себе мозги, жена устроила ему такую жизнь, что мучимый совестью Кейн бросил семью и исчез на четырнадцать лет. За это время он успел стать наемником, вступил в могущественную криминальную организацию The7, предал и уничтожил ее верхушку и сбежал с чем-то очень ценным для The7. Но остаться безнаказанным ему не удалось: власти США поймали его и приговорили к смертной казни.

А вот Линч: довольно заметный тип примерно того же возраста, что и Кейн: в очках, с высоким, лысым лбом и длинными волосами сзади. Может постоять за себя, но криминального прошлого, судя по всему, не имеет. Зато страдает серьезным расстройством психики: во время очередного приступа, будучи в беспамятстве, убил собственную жену, за что его также приговорили к смерти.

Кейн и Линч впервые встречаются в тюремном автобусе, по дороге к месту казни. Линч успевает только сказать «*Пригни голову, #$%*!*», после чего автобус таранят, а героев спасают неизвестные в масках. Очень скоро выясняется, что спасли Кейна и Линча нанятые бывшим членами «Семерки» наемники. Оставлять Кейна в живых они в любом случае не собираются, но обещают убить его жену и дочь, если он в течение недели не вернет им то, что так неосмотрительно прикарманил. А чтобы Кейн не начал заниматься самодеятельностью, к нему приставляют Линча, который должен отработать перед ними свое спасение.

В следующие несколько дней Кейн и Линч успевают переделать столько дел, что ими гордился бы любой тренер по тайм-менеджменту. Они грабят банк, уходят ото всей лос-анджелесской полиции, устраивают налет на ночной клуб в Токио, нападают на тюрьму и провоцируют массовое побоище между охраной и заключенными, снова возвращаются в Японию, штурмуют небоскреб, дают урок японской полиции и принимают деятельное участие в гражданской войне на Кубе.

Складывающиеся между ними отношения нельзя назвать дружбой в привычном ее понимании, но это и не обычное партнерство по расчету. Линч психует, матерится, но все же слушает Кейна, признает его главенство и, судя по всему, даже побаивается его. В свою очередь, Кейн, одержимый спасением своей дочери, понимает, что без помощи Линча ему не обойтись.

Будучи все время на взводе, Кейн и Линч практически постоянно общаются друг с другом исключительно непечатным, а когда дело доходит до перестрелок, мат заменяет им почти весь лексикон. И это не «синдром Тарантино», где мат исполняет функцию социальной дифференциации. Кейн и Линч истерически матерятся, потому что ситуация обязывает, — это не высокохудожественный тарантиновский мат, которому сложно поверить, но за фигурными конструкциями которого интересно следить. Это малоприятная, но крайне прав-

В некоторых эпизодах гражданских столько, что на каждого убитого противника приходится по пять случайных трупов.

Линч с видимым удовольствием добивает раненых.

доподобная истерика двоих мужчин, с которыми вы вряд ли хотели бы оказаться в одной комнате.

Именно благодаря такой правдоподобности Кейн и Линч удались как персонажи. Такие живые, *настоящие* герои очень редко случаются в играх. Казалось бы, трудно симпатизировать двум отмороженным преступникам, но Кейн и Линч этой симпатии заслуживают сполна — харизмы им не занимать. У Линча все-таки сохранились какие-то представления о долге и чести, а вот образ Кейна целиком зависит от игрока. В конце игры авторы дают возможность сделать моральный выбор, и от вашего решения зависит, окажется ли Кейн полной сволочью или все же изменит своей скотской натуре, но потеряет при этом кое-что другое. Обе концовки крайне мрачные, но с явным намеком на продолжение.

Кодеин

При таких героях Kane & Lynch можно было бы простить любой геймплей, но играть в него тоже очень интересно. В основе лежит генномодифицированный движок **Hitman**, что хорошо заметно по непроходимо тупому AI, поведению оружия и (местами) неестественной анимации врагов и NPC. Только, в отличие от Hitman, стрельба здесь все-таки сделана по-человечески.

Всю игру мы наблюдаем происходящее от третьего лица, с возможностью крутить камерой как заблагорассудится, даже во время некоторых (второстепенных) роликов. Для ведения прицельной стрельбы необходимо зажать правую кнопку мыши, и тогда камера примостится на плече героя, на манер Gears of War. Индикатор здоровья отсутствует, о ранениях игра сигнализирует покраснением экрана и небольшим размытием изображения. Когда ранят серьезно, герой падает, звуки приглушаются, все вокруг заливается белым светом, а у него в голове звучат воспоминания ключевых диалогов. «*Ты предал нас, Кейн. Ты оставил нас и забрал с собой все…*»

Спасти в этом случае могут только напарники. Если вас подстрелили, Линч или кто-нибудь из союзников Кейна подбежит и вколет болеутоляющее. Кейн быстро придет в себя, поковыляет немного, но почти сразу же оклемается и продолжит палить как ни в чем ни бывало. Если в следующие минут пять вас снова подстрелят, еще одна инъекция болеутоляющего станет фатальной — организм не выдержит передозировки. На товарищей по команде это не распространяется — их можно отпаивать анаболиками сколько угодно.

Согласно нынешней шутерной моде, заведенной **Gears of War** и **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**, переть напролом считается чуть не дурным тоном, и Kane & Lynch следует этой моде прилежно, но в меру. На открытые пространства высовываться не то чтобы совсем нельзя (Кейн и Линч более или менее пулестойкие), но нежелательно: врагов всегда очень много, плотность их огня весьма высока, так что долго под обстрелом не проживешь. Приходится искать укрытия: вдоль стеночки, вдоль стеночки, потом вон к той машине, потом за колонну… Герои по нажатию клавиши действия моментально припадают к укрытию, но, в отличие от Gears of War, не «приклеиваются» к ним. В GoW гирзов иногда приходилось буквально отдирать от стены, здесь такой проблемы не наблюдается.

Еще один шутерный тренд современности гласит, что в каждой экшен-игре должен быть кооператив и возможность управления напарниками, и Kane & Lynch этому правилу тоже следует неукоснительно. Кооператив и вправду небезынтересный: Линч, как персонаж, получился даже ярче Кейна, поиграть за него стоит хотя бы из спортивного интереса. Кроме того, иногда бывают моменты, когда они действуют поблизости, но разобщенно — на те же самые события можно взглянуть с другой стороны. Например, при ограблении банка Кейн поручает своему напарнику следить за заложниками и отбивать атаки полиции, но Линчу под действием лекарств вместо заложников начинают мерещиться копы, и он их убивает.

Как и положено хорошему криминальному боевику, Kane & Lynch не церемонится не только со статистами, но и с ведущими персонажами.

Возможность отдавать команды и делить с напарниками оружие не то чтобы бесполезна, но, скажем так, необязательна. Линч и все остальные прекрасно справляются сами, нигде и никогда не тупят и не застревают, а жесткая субординация им требуется только в одном месте за всю игру, когда над полем боя барражирует вертолет и требуется быстро перемещать всю группу от одного укрытия к другому.

Очень хорошие впечатления оставляют перестрелки, особенно на улицах города. В этом плане Kane & Lynch легко дает фору даже серии **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**, хотя там, казалось, городские бои были на высоте. Прежде всего, в Kane & Lynch больше масштабы. 10-15 врагов кряду — это даже не проблема, а так, серые будни. Кроме вооруженных противников вокруг суетятся толпы гражданских, обычно их раз в пять-шесть раз больше. В результате перестрелки в оживленных местах превращаются в натуральное месиво: на каждого убитого неприятеля приходится несколько случайных прохожих.

Во-вторых, Kane & Lynch берет высокой интерактивностью. В GRAW практически весь антураж, включая растения и машины, сделан из пуле- и взрывоустойчивого железобетона, тут с этим намного лучше. Например, у любого автомобиля можно прострелить колеса, разбить окна и искорежить корпус, после чего он взорвется.

Визуально игра выглядит опрятно —, обычный такой некстген. Зато дизайн и вправду отличный. Хороши и герои, и сами уровни. Побег от полиции, перевозившей Кейна и Линча к месту казни, происходит вблизи аэропорта, где прямо над головой фланируют огромные авиалайнеры. Дочь японского VIP'а похищают из ночного клуба, где столько людей, что сквозь толпу приходится продираться в буквальном смысле этого слова. Штурм небоскреба Retomoto ко-

С режиссурой у Kane & Lynch все в порядке. Небоскреб под видом мойщиков окон мы еще не штурмовали.

Бой с вертолетами не делал только ленивый, но в Kane & Lynch этот поединок доставляет особенное удовольствие.

Свобода слова

Ни один крупный проект сегодня не обходится без применения вирусного маркетинга разной степени масштабности, и **Kane & Lynch** не стал исключением. В этих целях был запущен блог ***www.peterstack7.com***, якобы от имени журналиста Питера Стэка с 17-летним опытом работы в горячих точках. В этом якобы блоге якобы Питер (а точнее, нанятые IO и Eidos пиарщики) начал публиковать все, что ему якобы удалось раскопать о Кейне и Линче, а также последние новости об их приключениях. Благодаря ему стало известно, например, что настоящее имя Кейна — Маркус Адам, что его арестовали около года назад в Калифорнии (действие игры происходит в наши дни) благодаря анонимному звонку; что он причастен к грабежам банков по всему миру, военным переворотам в Африке и на Ближнем Востоке, торговле оружием в Восточной Европе, мафиозным войнам в Японии; что на его счету гибель двадцати пяти человек в Венесуэле (именно там случился инцидент с «Семеркой» — видимо, Кейн пытался убрать их собственными руками).

Далее у «якобы Питера» идут записи о том, что ему угрожали, что он обращался по этому поводу в полицию и что 12 ноября блог якобы даже взламывали. Один из последних постов содержит результаты вскрытия трупа жены Линча, с документами и фотографиями.

Вот как выглядела жена Линча после его очередного приступа.

манда Кейна проводит под видом мойщиков окон, врываясь сквозь окно на черт знает каком этаже. Когда возникает необходимость вызволить из тюрьмы некоторых врагов «Семерки» (таких же «смертников», как Кейн), наши герои врываются в нее на КАРЬЕРНОМ САМОСВАЛЕ. Даже поединок с вертолетом, который, казалось бы, встречается в каждом втором шутере, сделан на пятерку.

А уж какой здесь звук! Оружие звучит предельно правдоподобно, не хуже, чем в GRAW. Озвучка бесподобна, на уровне **Max Payne**. Музыка по большей части функциональна, но нареканий не вызывает: **Йеспер Кид**, основной композитор игры, конечно, ремесленник, но марку держит. В нынешнем сезоне он успел засветиться везде: кроме Kane & Lynch, написал саундтреки к **Unreal Tournament 3** и **Assassin's Creed**.

Морфин

Самое странное, что Kane & Lynch получила на удивление прохладный прием на Западе. Если вы заглянете на ***www.gamerankings.com***, где аккумулируются рецензии англоязычной прессы, то увидите, что средний балл Kane & Lynch колеблется в районе 70%. Претензии выдвигаются престранные: якобы герои игры такие подонки, что сопереживать им совершенно не хочется, и вообще слишком уж много они матерятся. Кейн и Линч действительно не самые приятные люди на Земле, а диалоги и правда регулярно напоминают сходку со смотрящим на районе, но это жанр такой. И в рамках криминального боевика Kane & Lynch — произведение виртуозное. По нашим собственным наблюдениям, Кейна и Линча узнают и запоминают даже люди, предельно далекие от индустрии и про саму игру ничего не слышавшие. Что говорит о многом.

При этом не надо думать, что Kane & Lynch держится исключительно на героях, сюжете и антураже. Это действительно крепкая игра с внятной механикой. К тому же это лучший криминальный экшен со времен **Max Payne**. Особенно забавно, что последний раз на эту тему в играх высказывался Тарантино с интерактивной версией **Reservoir Dogs** (пресс-релизы сообщали, что режиссер сам написал сценарий для игры, хотя это, мягко говоря, неправда). Так вот, Kane & Lynch — это то, какими должны были быть интерактивные «Бешеные псы». Куда смотрели те же **Eidos**, издававшие обе игры, непонятно.

P.S. Еще до релиза права на экранизацию Kane & Lynch приобрела компания **Lionsgate** (на ее счету «**Пила**» и «**Хостел**», а также новая, еще не законченная версия **Street Fighter**). Препродакшен уже идет, но когда начнутся съемки и уж тем более когда состоится премьера, до сих пор неизвестно. Согласно самому дикому слуху, главные роли сыграют **Брюс Уиллис** и **Билли Боб Торнтон** («**Плохой Санта**»). ■

Поворотный момент. Сократившаяся в два раза «Семерка» отклоняет последнюю апелляцию Кейна.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучший криминальный экшен со времен Max Payne. Kane & Lynch — из тех игр, которые запоминаются на годы.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

РЕКЛАМА

MARGARET
CREATOR, FOUNDER,
HEAD BOHEMIAN OF MARGARETOPIA

MONTY
CEO, CFO, CCO, COO,
BOARD DIRECTOR OF MONTYLAND (INC.)

КАКОЙ ГОРОД ПОСТРОИШЬ ТЫ?

Построй город своей мечты - вместе с величественными зданиями и мрачными трущобами, зелеными парками и индустриальными зонами у твоего мегаполиса родится и собственный характер.

В продаже - в ноябре 2007 года
www.electronicarts.ru
www.simcity.com

7+ www.pegi.info

PC DVD ROM

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/ support_russia@ea.com тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонок с телефонов МГТС бесплатный, звонки с телефонов операторов сотовой связи, а также междугородние/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.

ЖАНР: Стратегия в реальном времени

- Издатель: Vivendi Games
- Разработчик: Mad Doc Software
- Издатель в России/локализатор: Софт Клаб
- Похожесть:
  - Серия Empire Earth
  - Серия Age of Empires
  - Серия Rise of Nations
  - Серия Civilization
- Мультиплеер:
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.empireearth.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

EMPIRE EARTH 3

Дмитрий Карасев

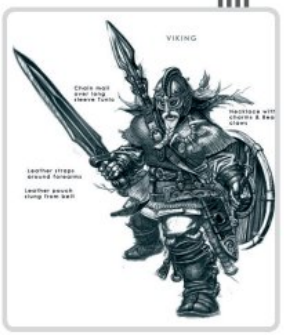
Попытки побить **Civilization** на чужом поле (читай: в жанре RTS) предпринимались неоднократно. **Empire Earth** это почти удалось — по общему признанию, первая часть стала одним из главных стратегических откровений 2001 года. В 2005-м игра перешла в руки **Mad Doc Software**. Сиквел изрядно попугал фанатов повышенной сложностью, но по результатам оказался чуть ли не лучше первой части, так что от **Empire Earth 3** ждали многого. Но те выступили неожиданным образом: обрезали к третьей части все, что вызывало хоть малейшие трудности. Более того, кто-то внушил им мысль, что при наличии славного имени над всем остальным трудиться вовсе необязательно...

Танки из рыбы

Как известно, Empire Earth охватывает всю человеческую историю (исключительно номинально, никаких отсылок к реальной истории в Empire Earth 3 нет). В каждом сражении нам предлагается начать с колесниц и лучников и закончить поединками гигантских боевых роботов. Научный прогресс разделен на несколько этапов, как в той же **Age of Empires**. В Empire Earth 2 научных эр было пятнадцать, и чтобы дожить до далекого и светлого будущего, нужно было проявить изрядное терпение. Перед игроком постоянно стоял вопрос: попытаться затоптать противника рыцарями или уйти в глухую оборону, быстрее добравшись до танков? Но чем тогда отбиваться сейчас? Именно в этом и заключался шарм первых двух игр. В Empire Earth 3 подобной дилеммы нет. Количество эр сократилось втрое, и пробежать их можно за час-полтора. Так что все сошло к стандартному для RTS подходу — победит тот, кто первым доберется до самых продвинутых технологий.

Такому минимализму Mad Doc Software следуют во всем. Цивилизаций всего три, и те стандартны. Условный Запад берет качеством, условный Дальний Восток — количеством, условный Средний Восток в полном соответствии с названием болтается где-то между ними (в силу отсутствия у последней стороны стен играть за нее сложнее всего). Ресурсов осталось всего две разновидности — золото и снова условные «расходные материалы». Первое добывают торговые повозки (чем дальше они отправятся, тем больше принесут, но тем выше шанс, что они подвергнутся нападению). В «сырье» скопом зачисляются все остальные запасы. То есть можно, например, ловить рыбу и строить из нее танки. Или пустить лес на тренировку автоматчиков... Интересно узнать, чем они там питаются при таком подходе.

Баланс юнитов тоже выстроен по стандартной для RTS схеме «камень-ножницы-бумага». Пикинеры бьют кавалерию, кавалерия бьет пехоту, и так далее, причем для роботов из будущего эту систему приходится постигать на собственном опыте. Ничего сверх такого баланса разработчики практически не предлагают. Набор юнитов у каждой из трех сторон представляет собой самый необходимый минимум. Понятно, что никаких тактических изысков при подобном раскладе не предвидится — остается только давить противника числом, бессмысленно и беспощадно. Бессмысленно потому, что Mad Doc допустили большую ошибку, поставив строгий лимит на количество отрядов, но не ограничив



Покорение Земли в глобальном режиме очень напоминает игру в шахматы.

Любая масштабная битва в Empire Earth 3 неизбежно превращается в кучу-малу.

Интерфейс в сражениях устроен весьма толково. Жаль, о глобальном режиме такого не скажешь.

Взрывы в Empire Earth 3 встречаются всюду, где они только могут быть.

строительство защитных сооружений. Зачастую при затянувшейся игре можно наблюдать две базы, обнесенные частоколом различных оборонительных башен, между которыми мечутся бессильные армии.

Даешь глобализм

Впрочем, не все так плохо. Что Mad Doc действительно удалось, так это режим кампании. Идея не нова — весь мир поделен на провинции, битва за каждую из них — отдельная миссия. На старте вам и вашим противникам принадлежит лишь небольшая территория, которая приносит определенный доход (чем больше вы захватите, тем больше будет поступать в казну). На эти деньги можно создавать армии по собственному вкусу, а также развивать «глобальные» технологии. Вот тут действительно появляются варианты: приходится думать, что больше пригодится в бою — экономический бонус на старте, усиление отрядов или возможность наслать на врага крыло бомбардировщиков. Также можно пойти на контакт с соседями, но система дипломатии в Empire Earth 3 ограничена двумя функциями — «объявить войну» и «ПРЕДЛОЖИТЬ мир». Порой предлагают сюжетные миссии — остановить нашествие варваров, сопроводить принцессу и т.п. Они помогают отойти от монотонного изничтожения вражеских баз и вносят в игру хоть какое-то разнообразие.

Тут, правда, тоже не обошлось без казусов. К примеру, ваши войска зачастую высаживаются прямо перед базой противника. В таком случае бой продолжается не дольше пяти секунд. Да и вся кампания проходится чересчур быстро — сказывается стоеросовый AI.

Вообще, искусственный интеллект — один из главных гвоздей в крышку гроба Empire Earth 3. Окей, мы смирились с тем, что тактических изысков от игры не дождешься, но AI даже не пытается что-то придумать — он раз за разом посылает на ваши укрепления один и тот же набор солдат, нисколько не заботясь об их судьбе. Собственные подчиненные ведут себя не лучше. Любое наступление армией больше чем в пять единиц превращается в стихийный митинг: танки кругами ездят по собственной пехоте, автоматчики наступают со скоростью сонной черепахи, а часть отрядов вообще марширует в диаметрально противоположном направлении. Чтобы провести более или менее вменяемое наступление, приходится едва ли не лично управлять каждым солдатом. Mad Doc Software стоило было дать какой-нибудь специфический приз — нечасто видишь, как юниты умудряются заблудиться в чистом поле. Учитывая, что противники ведут себя аналогично, становится понятно, почему Empire Earth 3 можно назвать стратегией лишь номинально.

И все-таки глобальный режим — лучшее, что есть в игре. Тут действительно начинаешь чувствовать себя Чингисханом и Наполеоном в одном лице, планирующим, как бы половчее прибрать мир к рукам. Особенно выгодно он смотрится на фоне одиночных миссий, исполненных унылого однообразия. Есть еще генератор карт, претендующий на звание «Самый неудобный интерфейс года».

Не работа над ошибками

Картину довершает феерическое состояние игры, в котором она поступила в продажу. «Зависшие» противники, прекратившие подавать признаки жизни и замершие посреди карты, — это здесь в порядке вещей. Куда более впечатляющим зрелищем является ваша собственная артиллерия, стреляющая не туда, куда ей приказали, а куда ей самой вздумается. Мануал обучает играть по скриншотам, на которых запечатлен совершенно другой интерфейс. В дополнение ко всему руководство отсылает к опциям, которые в игре отсутствуют как класс (несмотря на настойчивые советы игры «*взглянуть на экран древа технологий*», никому еще не удалось этот экран обнаружить).

При этом в многопользовательском режиме игра смотрится куда симпатичнее — от нее, страшно сказать, даже можно почти получать удовольствие. Наличие живого оппонента нивелирует недостатки вражеского AI и однообразный дизайн карт. Вы пытаетесь выжать максимум из своих страдающих олигофренией подчиненных, изо всех сил силитесь собрать армию быстрее, чем сосед... Но, увы, Empire Earth 3 губит ее упрощенность. Однадве партии за каждую из сторон, и вы можете смело утверждать, что в этой игре вас уже ничем не удивишь.

■■■

После двух успешных игр такой грандиозный провал выглядит неожиданно. Самое интересное, что если сделать над собой усилие и перестать обращать внимание на недостатки Empire Earth 3, то через какое-то время можно заметить и достоинства. Обнаружится, к примеру, что непонятная экономическая система на самом деле элегантна и позволяет избавиться от обычной для RTS нудной возни с добычей многочисленных ресурсов. Что превосходство защиты над нападением заставляет самому искать лазейки к вражеской базе. Что задумки Mad Doc Software взялись не с потолка, и будь они реализованы с должным вниманием, Empire Earth 3 вполне могла бы оказаться отличной игрой. К сожалению, не сложилось. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 25%

ДОЖДАЛИСЬ?

Грандиозное разочарование для всех поклонников Empire Earth. От третьей части можно получить удовольствие, если вы готовы пройти три круга мучений: однообразия, недоработок и примитивности.

ГЕЙМПЛЕЙ	4.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Аркадный автосимулятор

- Издатель
  Electronic Arts
- Разработчик
  EA Black Box
- Похожесть
  - Серия Need for Speed
  - Forza Motorsport 2
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Объем
  Один DVD
- Сайт игры
  www.needforspeed.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 256 Мб видео

NEED FOR SPEED
PROSTREET

Игорь Асанов

«Настало время покончить с гонками на улицах. Если вы хотите заниматься автоспортом, делайте это на ближайшей гоночной трассе. Регулярно проводите техосмотр своего автомобиля. Всегда надевайте шлем и пристегивайте ремни безопасности» — таким непривычным, но абсолютно правильным предупреждением встречает **Need for Speed: ProStreet**. Одиннадцатая часть серии, породившей в свое время моду на уличные гонки, снова изменилась до неузнаваемости. Полиция и трафик остались за бортом, на смену свободным городским просторам пришли компактные закрытые трассы, а наш главгерой показывается на публике исключительно в гоночном шлеме.

Все эти изменения должны, по идее, наглядно продемонстрировать эволюцию серии: от крикливой стритрейсерской эстетики к сдержанным взрослым автогонкам. Но новый Need for Speed оказался удивительно не похож ни на один из актуальных гоночных хитов последнего времени: здесь нет небрежной вальяжности **Test Drive Unlimited**, лоска **Project Gotham Racing 4** или подчеркнутой серьезности **Forza Motorsport 2**. Порою кажется, что **EA Black Box**, порядком уставшие от ежегодного производства сиквелов, так и не смогли до конца определиться, каким же они видят первый настоящий Need for Speed нового поколения. Получившаяся в результате игра, впрочем, не стала от этого менее интересной.

Приземление

Рецепт приготовления ProStreet на первый взгляд выглядит простым: канадцы взяли автомобили и систему тюнинга из **Need for Speed: Carbon**, сократили количество режимов игры (что даже к лучшему — командные заезды были откровенно притянуты за уши) и отстроили десяток кольцевых автодромов, на которых и должно развернуться действо. На сюжет и ролики с живыми актерами в этот раз тратиться не стали, а жаль — история в духе **ToCA Race Driver** смотрелась бы в такой игре более чем уместно. Окончательно добить остатки сценарной завязки создатели, правда, не решились, так что особо важные события (выигрыш очередного титула) довольно скверно скреплены друг с другом при помощи кат-сцен на движке. Беда в том, что наблюдать за неуклюжими ужимками местных героев (похожих, как подметил Игорь Варнавский, на вампиров из хоррора «**30 дней ночи**») надоедает уже в начальном ролике. Потому что главные персонажи в этой игре, как это ни странно звучит, — автомобили. Так что нас в первую очередь интересовал геймплей. Тем более что именно в этом плане разработчиками были обещаны едва ли не самые важные изменения за всю многолетнюю историю сериала.

И что же? Коктейль из новой физики, извилистых кольцевых трасс (многие из которых копируют реальные образцы, например ирландский Монделло-парк) и долгожданной модели повреждения оказался довольно увлекательным. Пускай это мало по-

Спутать этот скриншот с изображением из Forza Motorsport 2 проще простого.

Новой и сверкающей машина остается обычно до первого поворота.

хоже как на привычный аркадный Need for Speed, так и на полноценные автосимуляторы, играть в ProStreet интересно. Начальные авто могут с непривычки шокировать своей неуклюжестью и хрупкостью, но по мере открытия более быстрых автомобилей все встает на свои места. А уж закладывать лихие виражи на каком-нибудь Porsche 911 Turbo здесь и вовсе доставляет массу удовольствия, граничащего с восторгом. Не зря разработчики самолично ездили в Лейпциг и тестировали новейшие модели Porsche в условиях гоночной трассы (чему был даже посвящен один из рекламных трейлеров игры). Новая физическая модель вовсе не претендует на абсолютную реалистичность, но выглядит убедительно. У машин наконец заработала подвеска, стал явно ощущаться центр тяжести — и вообще они мало похожи на прежние неповоротливые утюги. Мы же, в свою очередь, можем только посоветовать отключить для пробы всех электронных помощников вроде системы стабилизации и подключить к компьютеру хороший руль или геймпад. Ездить после таких процедур будет одновременно сложнее и интереснее.

Crash Boom Bang

А вот адептам психованного вождения, газа в пол и торможения кузовом о бортики придется либо переучиваться, либо тратить огромные суммы виртуальных денег на ремонт. Машины теперь бьются, причем бьются основательно: у них отлетают кузовные панели, крошатся стекла, а мелочевка вроде зеркал и спойлеров еще и имеет обыкновение картинно болтаться на каких-то проводах, прежде чем отвалиться окончательно. Перевернуть автомобиль на крышу теперь проще простого — достаточно проехаться на высокой скорости по бордюру или кочке. Правда, в отличие от рядовых столкновений, после которых двигаться еще можно, такой трюк в 99% случаев оканчивается надписью «*Totaled*» и проигрышем гонки. Причем последние секунды жизни автомобиля, потерявшего контакт с землей, демонстрируются непременно в эффектном рапиде, позволяя вдоволь налюбоваться содеянным. Особенно забавно получается, когда такой неуправляемый снаряд еще и заберет с собой парочку машин конкурентов, не вовремя выскочивших из-за поворота. Прямо **Burnout** какой-то! Но в отличие от последнего, бонусов за подобное вредительство тут не дают. От неизбежного и дорогостоящего ремонта не спасает (оцените коварство!) даже кнопка рестарта гонки. Стартовать на покореженном автомобиле тоже возможно, но плачевное состояние болида непременно скажется на его скорости.

Услуги автомастерской здесь оплачиваются при помощи специальных маркеров, которые нужно всегда иметь в запасе, на случай тотального невезения. Покупаются маркеры, как и все остальное, естественно, за деньги, причем немалые. А денег на протяжении почти всей карьеры категорически не хватает. Особенно раздражает в такой ситуации необходимость постоянно держать в гараже как минимум четыре машины — по одной для каждого из четырех режимов игры.

Главный из них — Grip — представляет собой стандартные кольцевые гонки в компании семерых соперников. Помните URL-этапы из **Need for Speed Underground 2**? Так вот, здесь почти то же самое, только с поправкой на модель повреждения и ограниченное количество «нитро». Последнее обстоятельство тоже добавляет происходящему реализма: когда на всю гонку имеется только пара инъекций закиси азота, использовать их приходится очень избирательно. Можно, например, израсходовать все на старте, чтобы попытаться сразу вырваться вперед. Или приберечь заветную инъекцию, поскольку некоторые соперники очень любят атаковать зазевавшегося лидера (нас, то есть) прямо на финишной прямой.

Искусственный интеллект в ProStreet, кстати, поумнел настолько, что почти обходится без надоедливого catch-up. То есть ситуаций, когда отстающий на полкруга соперник через пару поворотов неожиданно материализуется у вас за спиной, здесь больше не возникает. А вот аварий и просто контактной борьбы — сколько угодно. Время от времени управляемые компьютером боты ошибаются, вылетают с трассы и даже совершают фальстарты (!). Последнее — только в драг-рейсинге, где за такие шалости положена немедленная дисквалификация. Сам же режим изменился не сильно, за исключением того, что все старты отныне проходят на специально подготовленных для этого дорожках, а не на городских улицах, как раньше. Старт заезда теперь предваряет примитивная мини-игра на разогрев шин, где нужно постоянно поддерживать стрелку тахометра в зеленой зоне. Если это удалось в полной мере, шансы обставить соперника прямо со старта значительно увеличиваются. Особая, более сложная, разновидность драга называется Wheelie и предлагает все то же самое, но с одним нюансом: побеждает не тот, кто первым пересек финиш, а тот, чей автомобиль дольше всех продержался на задних колесах (!). Для того чтобы машина встала на дыбы, ее нужно, во-первых, правильно настроить (подобрать передаточные числа и фазы газораспределения), а во-вторых — довести все возможные параметры до максимального уровня.

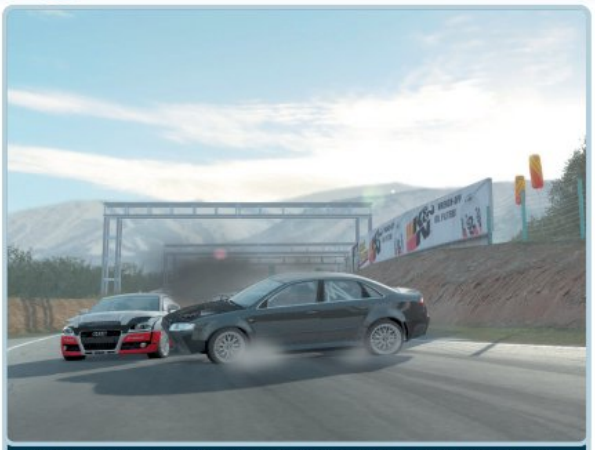
Короли автострад

А хороший тюнинг — удовольствие традиционно дорогое: подчас один только двигатель может стоить дороже всего автомобиля в стандартной комплектации. Пройти всю игру на слабой машине теперь гарантированно не получится, и к вопросу траты заработанных средств нужно подходить максимально прагматично. К сожалению, неприятная ситуация, когда авто, за руль которого вы так опрометчиво сели, не хочет нормально ехать даже после огромных вложений в апгрейд, случается довольно часто. Возможность тест-драйва перед покупкой почему-то отсутствует, поэтому выбирать приходится исключительно «за красивые глаза». И здесь важно помнить следующее обстоятельство: серийный седан наподобие Audi S4 никогда не поедет лучше чистокровного спорт-кара вроде Porsche, даже если почти равен ему по мощности.

Общее же количество машин доведено до рекордной для серии цифры — 60 штук, включая 5 бонусных, доступных обладателям коллекционной версии (или знающим специальный код, который несложно отыскать в интернете). Несмотря на то что большая часть автопарка перекочевала прямиком из Carbon, глаза поначалу просто разбегаются: тут и привычные легковесные «японки», и известнейшие

Обещанный объемный дым выглядит и правда здорово.

Nissan Silvia, типичный дрифт-кар. И кому нужно это разделение по специальностям?



Дивный момент: наша судьба уже предрешена, но и другим тоже достанется.

Скоростные гонки по каньону — та еще нервотрепка. Кочки и трамплины поджидают за каждым поворотом, поэтому удержать машину бывает непросто.

европейские марки (мнение, что лучшие в мире машины делают в Германии, прочно укоренилось в головах некоторых сотрудников EA Black Box). Неожиданно много на этот раз завезли коренных «американцев» 60-70-х годов: почти неуправляемых хромированных монстров, распугивающих всех злобным рыком многолитровых движков. Любопытно, что первоначально в планах разработчиков было еще больше автомобилей — чтобы убедиться в этом, достаточно одного взгляда в папку Cars, где, среди прочего, встречаются Aston Martin DBR9, Bugatti Veyron и McLaren F1. Есть, впрочем, предположение, что эти и другие знаменитые спорткары будут впоследствии продаваться за отдельную плату в виде мини-аддонов, как это происходит сейчас с каждой второй игрой на Xbox 360.

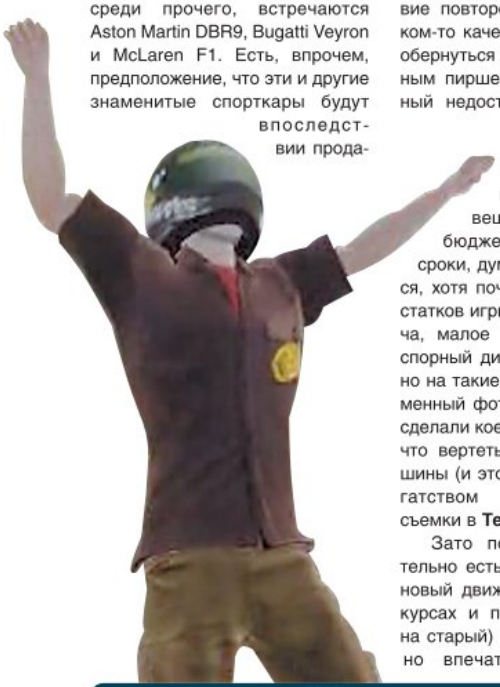
На наш взгляд, игре гораздо больше недостает разнообразных и интересных трасс: те десять с лишним локаций, что представлены в ProStreet, за время прохождения карьеры успевают порядком наскучить. Как разработчики могли такое допустить в игре, ориентированной как раз на кольцевые гонки, не совсем понятно. Как не совсем понятно и полное отсутствие повторов, которые при таком-то качестве картинки могли обернуться подлинным визуальным пиршеством. За аналогичный недостаток в свое время много пинали первую часть Underground, а теперь-то что? О таких вещах, как урезанный бюджет и ограниченные сроки, думать как-то не хочется, хотя почти каждый из недостатков игры (никудышная подача, малое количество трасс и спорный дизайн) наводит именно на такие мысли. Даже непременный фоторежим на этот раз сделали кое-как, позволив разве что вертеть камеру вокруг машины (и это по сравнению с богатством возможностей для съемки в **Test Drive Unlimited**!).

Зато посмотреть действительно есть на что: обещанный новый движок (хотя в иных ракурсах и подозрительно похож на старый) выдает действительно впечатляющую картинку. Красивый объемный дым, трехмерные анимированные болельщики, восхитительные отражения на кузовах машин и приличная дальность прорисовки — все это теперь есть в Need for Speed. С другой стороны, существенно выросли и некогда демократичные системные требования. Работа художников, впрочем, впечатляет еще больше технологических достижений: впервые за долгое время цветовая гамма игры подобрана так, что от нее совершенно не устают глаза. Нынешние цвета более спокойные и естественные, чем в предыдущих частях, в чем вы легко можете убедиться, просто взглянув на окрестные скриншоты. При этом каждая игровая локация обладает собственной цветовой палитрой и спутать, скажем, пустыню Невада с чем-либо другим — абсолютно невозможно. Также радуют глаз весьма симпатичные текстуры (особенно удался асфальт), а вот решение разукрасить строгий облик гоночных трасс тоннами всевозможной мишуры (включая оплаченную рекламу), мягко говоря, сомнительное.

«На слух» новый Need for Speed тоже оказался вполне себе хорош. И если от автомобильной озвучки мы ничего другого и не ожидали (она в играх серии всегда была очень хороша), то вот саундтрек наконец-то выполнен на твердую четверку. Ничего гениального нам в этот раз не приготовили, звездных имен практически нет, но и желания немедленно выключить музыку тоже не возникает. Хип-хопа, что характерно, практически не осталось, а вот прямой бочки и электрических ритмов прибавилось.

■■■

Даже ярые противники и сторонники Need for Speed всегда сходятся в одном: у сериала случались и взлеты, и падения, выходили удачные игры и не очень. Другое дело, что единого народного мнения насчет этих самых удачных частей как раз не существует. Кому-то нравится коммерчески провальный **Porsche Unleashed** или, наоборот, классика в лице **Need for Speed 3: Hot Pursuit**. Need for Speed: ProStreet вполне может стать подобным яблоком раздора между фанатами серии. И причины для этого, конечно, есть: заметно увеличившаяся сложность, отказ от многих привычных вещей вроде трафика и полиции и некоторые, куда более приземленные недочеты. Но, с другой стороны, сами гонки здесь такие, что играешь просто ради самого процесса, а не ради новой коллекционной наклейки на бампер. Что само по себе дорогого стоит. ■



- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 75%

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на полную смену курса, ProStreet сохранил всю притягательность серии, заставляя играть ночи напролет.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Ritmix
www.ritmixfun.ru
www.ritmixrussia.ru
Товар сертифицирован. На правах рекламы
Музыка в движении?
Легко!
Новый стильный mp3-плеер Meizu RF-7400 by Ritmix сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять RF-7400 легко и удобно благодаря сенсорной клавише. Meizu RF-7400 by Ritmix — 8 Гб удовольствия!
5,5 мм
40 г
8 Gb
23 часа
FM-тюнер
фото видео текст
сенсорная клавиша-скролл
Ritmix — ритм твоей свободы!

ЖАНР Симулятор расчлененки

- Издатель: Activision Value
- Разработчик: Cauldron
- Похожесть: Серия Soldier of Fortune; Серия Red Faction
- Мультиплеер: Интернет; Локальная сеть
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.mercenarieswanted.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

SOLDIER OF FORTUNE

PAYBACK

Илья Янович

Soldier of Fortune — сериал, про который многие из вас могут попросту не знать. Меж тем **Payback** уже третья его часть. Первые две игры (созданные, на секундочку, **Raven Software**, авторами **Quake 4**) были любы ровно по тем причинам, по которым мы смотрим боевики с **Чаком Норрисом**. Soldier of Fortune идеально повторяла B-movie атмосферу: плохие диалоги, смехотворная интрига и сотни оторванных конечностей в кадре.

С момента релиза второй части прошло, страшно сказать, почти шесть лет — и про сериал как-то подзабыли. Но **Activision** исполнила удивительный трюк: поручила **Soldier of Fortune: Payback** приобретенной словацкой студии **Cauldron** (которая, с одной стороны, сработала приличный **Chaser**, а с другой — жутковатый шутер **Civil War: Nation Divided** под вывеской **The History Channel**). Мы предполагали два варианта: либо серию окончательно сводят в могилу, переведя в один ранг с каким-нибудь **Marine Sharpshooter**, либо Activision таким образом организует возрождение бренда. На деле оказалось и то, и другое.

Час расплаты

При первом знакомстве с Payback кажется, что все самые печальные прогнозы сбылись. Во многом потому, что эта игра мало чем напоминает первые две части, а визуально выглядит как продукты несколько, кхм, другого класса.

Главная проблема Payback — декорации. Вместо узких улочек, станций метро, аэропортов и прочих индустриальных пейзажей, которые были характерной особенностью Soldier of Fortune, игра перенеслась в самую унылую обстановку из всех возможных. В арабские страны. Ну и в просторные джунгли. То есть все, что происходит на экране, запросто можно принять за очередную серию **Terrorist Takedown** или любую другую игру из серии «спецназ уделывает всех» (на эту тему обстоятельно может высказаться Георгий Курган, который подобную, так сказать, продукцию ежемесячно сортирует и рецензирует пачками). Payback, конечно, ни в коем случае нельзя ставить в один ряд с этими индустриальными отбросами, но беда в том, что палить по арабам из AK-47 или там выкуривать из тропиков очередного наркобарона — это настолько банальное времяпрепровождение, что даже шутер про Вторую мировую морально переварить было бы куда легче.

Во-вторых, тот самый B-movie душок, от которого сеанс игры в Soldier of Fortune превращался в интерактивный эквивалент просмотра «**Американского ниндзя**», отсутствует. В этом плане третья часть тоже очень походит на копеечные шутеры. В Soldier of Fortune 1-2 герои могли шутить, препираться с начальством, их очень долго инструктировали и они вечно попадали в на редкость идиотские ситуации. То есть там второсортность использовалась как художествен-

В Payback, между прочим, исправно детонируют машины.

Игре с таким темпом явно не помешал бы отказ от перезарядки, на манер Stranglehold.

Движок никуда не годится, но иногда он генерирует кадры, которые, зацепив боковым зрением, можно спутать с Crysis.

ный прием, а не потому, что по-другому не получалось.

Тут так: коротенький брифинг (или нужно кого-то защитить, или кого-то убить, или что-то взорвать), пушка в зубы — и вперед, на задание! То есть от прародителей в Payback осталось лишь название, расчлененка (о ней читайте нашу отдельную заметку) и организация The Shop («Лавочка», если по-русски), в которой мы работаем наемником. На этом все, даже пострелять из двух пушек сразу не дают.

Кстати, про «пострелять». К оружию при желании можно прикрутить разные надстройки и вообще всячески модернизировать. Но на деле действительно полезным является лишь снайперский прицел — остальное без сожаления выкидывается.

Ну и, наконец, механика. Payback как использует случившиеся с шутерами в последние годы достижения, так и одновременно отрекается от них. Например, аптечки на манер большинства современных экшенов упразднили — в случае ранения включается знакомый уже пульсирующий экран, и для чудотворного излечения достаточно отсидеться за стенкой секунд пять. Но в то же время здесь почему-то совсем нет физики, нулевая разрушаемость и вообще отсутствует пространство для маневра. Играть в Payback после **Call of Duty 4** почти физически тяжело. Потому что здесь, по сути, все то же самое, только с пятилетним лагом во времени.

Зато в качестве классического старомодного шутера новый Soldier of Fortune выступает довольно грамотно. Cauldron умело тасуют отлетающие головы, толпы врагов и взрывоопасные бочки. Декорации утомляют, все представленные игровые ситуации мы видели уже миллион раз, но получить от Payback простое свинцовое счастье при желании вполне можно.

Прощупывание

Тем более что внешне игра выглядит неожиданно опрятно. Конечно, с точки зрения задействованных технологий Payback — пришелец из прошлого, потому что так сегодня игры не выглядят. Но Cauldron выступают со своим фирменным словацким прилежанием — с рвением, достойным лучшего применения, они рисуют локации, расставляют какие-то необязательные детали, приятно освещают сцены. Анимация опять же удачная. Да и системные требования крайне демократичны.

В итоге за Payback становится по-человечески обидно. Игра зависла между двух состояний: ее нельзя со спокойной совестью поместить в наши краткие обзоры, но и до сегодняшнего среднего уровня она явно не дотягивает. У Cauldron всегда так — по гамбургскому счету все на месте, но явная недодача бюджета, продюсирования и какого-то лоска оставляет их игры в совершенно подвешенном состоянии.

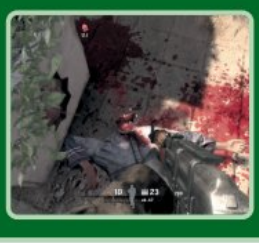
К тому же это явно не последнее высказывание на тему знаменитого сериала. Крест на Soldier of Fortune никто определенно не ставит, но и на «восставшего из мертвых» Payback никак не тянет. Это скорее прощупывание почвы.

■■■

Причина, по которой Payback отведено целых две журнальных полосы, заключается, безусловно, в доброй памяти. Если подходить к ней с общей жанровой линейкой, по которой мы оценивали и **TimeShift**, и аддон к **F.E.A.R.** в этом номере, то выяснится, что Payback — самое место в наших кратких обзорах. Но, во-первых, среди наших читателей есть те, кто может заинтересоваться первыми двумя играми серии, и правильно сделает. А во-вторых, Cauldron и вообще бренду Soldier of Fortune искренне хочется помочь. Пока все это походит скорее на фанатское высказывание «по мотивам», нежели на полноценную третью часть, но на сегодня это единственная игра, где отстреленные вражьи пятки пролетают в кадре с завидной регулярностью. Тоже результат! ■

Мясокомбинат

Невероятная жестокость всегда была отличительной чертой Soldier of Fortune. Но тогда, во времена первой части, ESRB и власти были куда как лояльнее к обилию крови и кишок в кадре. Однако в последнее время правительства некоторых стран серьезно обеспокоились проблемой жестокости в играх, поэтому разработчики стараются свести ее к минимуму. Поначалу Payback планировался как обычный шутер, без кровищи. Но фигурное расчленение врагов всегда было фирменной чертой серии. Soldier of Fortune без отстрела рук и ног попросту нельзя было выпускать. Так что Cauldron вернули все, причем в полном объеме. В Payback врагам можно отстреливать руки, ноги, голову, кромсать на мелкие кусочки туловище. Окрестности при этом, понятное дело, окрашиваются в ярко-красный цвет. Учитывая, что противников в игре обычно не много, а *очень* много, любой уровень постепенно превращается в жуткое кровавое месиво. Слабонервных выносят из зала. По этому поводу игру уже запретили в Австралии, где она вышла месяц спустя в сильно урезанном виде. Впрочем, что мы вам тут рассказываем — смотрите лучше на скриншоты.



- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

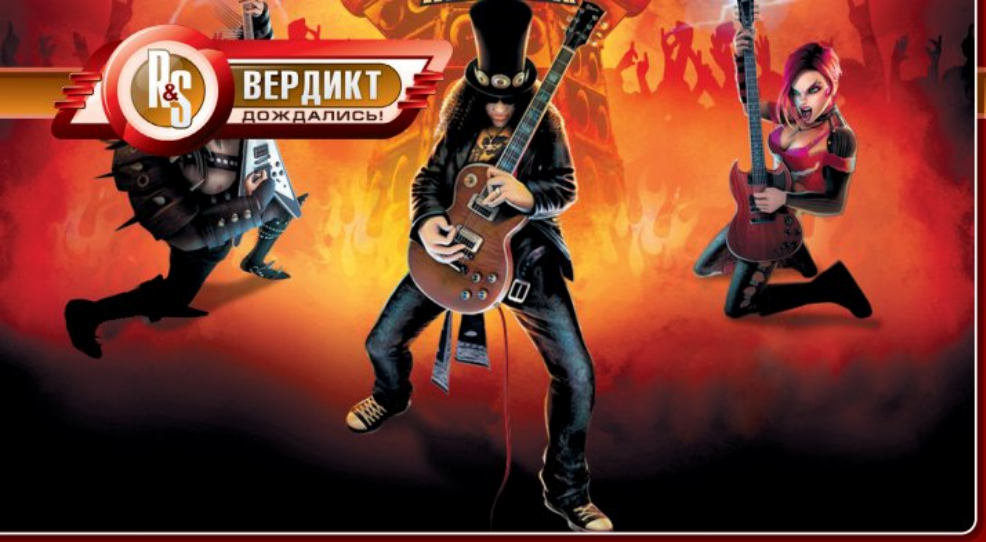
Soldier of Fortune в декорациях бюджетных шутеров «про спецназ». Оторванных рук и ног по-прежнему достаточно, но все остальное в Payback функционирует довольно слабо.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Караоке для гитары

- Издатель
  - Activision
- Разработчики
  - NeverSoft
  - Aspyr (портирование)
- Издатель в России/локализатор
  - Новый диск
- Похожесть
  - Серия Guitar Hero
  - Rock Band
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Кооператив
- Объем
  - Один DVD
- Сайт игры
  - www.guitarherogame.com/gh3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, GeForce 7600 или Radeon x800 со 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, GeForce 8800 GT или Radeon HD 2600 с 256 Мб видео

GUITAR HERO 3

LEGENDS OF ROCK

Олег Ставицкий

То, что данный текст написан и размещен на страницах «Игромании», PC-ориентированного журнала, — безусловно, самое удивительное событие ноября. Мы регулярно причитаем по поводу того, что многие чудесные игры отказываются переезжать на ПК. Так вот, серия **Guitar Hero**, согласно устройству Вселенной, сделать этого попросту не могла. Это стопроцентно, насквозь консольный проект, относящийся к тому же к специфическому жанру party games, то есть к играм, в которые принято играть в составе гогочущей компании. Мало того, Guitar Hero создана и продается в комплекте с — внимание! — *пластмассовой гитарой* в натуральную величину. На сегодняшний день почти ни одна компьютерная игра не требовала от нас подключения к своему системному блоку чего-нибудь сложнее геймпада или там руля с педалями. Guitar Hero 3 на полном серьезе предлагает воткнуть в USB-разъем пластиковый Gibson и почувствовать себя с его помощью рок-гитаристом. Если в этот самый момент вы крутите пальцем у виска или прикладываете ко лбу холодный компресс — оставьте. Потому что **Guitar Hero 3** — это лучший способ развлечься в новогоднюю ночь. **Crysis** рядом не стоял.

Хэви металл

Описывать геймплей Guitar Hero 3 даже как-то неудобно. Если вкратце, ситуация выглядит следующим образом. Большую часть экрана занимает виртуальный гитарный гриф, на котором каждый из ладов обозначен своим цветом: зеленым, красным, желтым, синим и оранжевым. Аналогичные кнопки имеются на той самой виртуальной гитаре. Для того чтобы взять аккорд, необходимо зажать нужную кнопку на гитаре и резко дернуть специальный переключатель, отвечающий за соответствующее движение по струнам. Весь процесс заключается в том, что вам необходимо, глядя на экран, вовремя зажимать тот или иной лад (а то и несколько сразу) и дергать виртуальные струны. Собственно, все.

Как бы по-идиотски это занятие ни звучало на бумаге, буквально через десять минут вы гарантированно будете скакать по комнате на манер гитариста AC/DC, через двадцать — увлеченно показывать «козу», а через тридцать — отрастите метафорический, простите, хаер и убедительно начнете им трясти. Guitar Hero единолично придумала и закрепила уникальный жанр — караоке для гитариста. В это довольно сложно поверить, особенно читая описание на наших глянцевых страницах, но вы уж, пожалуйста, доверьтесь «Игромании». Guitar Hero 3 — это гомерически, фантастически весело.

С одной лишь оговоркой. Игра без пластмассовой гитары строго противопоказана. Пытаться оценить прелесть Guitar Hero 3 с помощью клавиатуры и мыши (а такая возможность имеется) — все равно что смотреть кино с завязанными глазами. То есть, конечно, можно, но всей прелести не понять. Guitar Hero 3 создана для того, чтобы вы, корча максимально идиотское лицо, скакали по комнате вприсядку, выдавали соло на одном колене и, в общем, максимально чувствовали себя героем любой концертной рок-записи из восьмидесятых.

В Guitar Hero 3 можно влюбиться до беспамятства от одного только внешнего вида персонажей.

Третья часть оказалась неожиданно самой сложной — некоторые партии можно исполнить только с риском вывиха пальцев.

Русский рок

А теперь — внимание! — лучшая новость. Guitar Hero 3 будет официально издана в России силами компании «Новый диск». Причем издана не просто так, а в комплекте с той самой пластмассовой гитарой. То есть все, что описано выше, — не эротический сон и не теоретическая возможность. Guitar Hero 3 совершенно легально можно купить в России и показывать «козу» вместе со всем миром. Стоимость полного комплекта — около 2500 рублей.

К великому сожалению «Игромании», специального российского издания с композициями вокально-инструментальных ансамблей, скажем, «Алиса» или «Черный кофе» не предусмотрено.

Рэп ис дэд

Игра для вашего преображения делает все, что в ее силах. Во-первых, Guitar Hero 3 — это не просто набор песен, снабженный указанной механикой. Это настоящий виртуальный симулятор рок-звезды. В комплекте несколько персонажей, один другого краше (среди прочих — натуральная копия Джимми Хендрикса и восхитительный мужчина с раскрашенным лицом и шипами на погонах). Во-вторых, игра с помощью примитивных выразительных средств (коротеньких анимационных зарисовок) рассказывает историю восхождения вашей группы. От бренчания на гитаре во дворе через первый концерт в заплеванном клубе до съемки клипа и стадионного выступления. Все это обставлено в жанре чарующего идиотизма: европейский стадион, конечно, наделен действующей моделью огнедышащего дракона, съемки клипа проходят непременно на фоне кладбищенских крестов. Одним словом, эстетика соблюдена идеально.

К тому же, пока вы заняты подбором ладов, на заднем фоне творится прекрасное: трехмерные музыканты во главе с трехмерным героем трясут хаерами, кажут «козу», прыгают в толпу и делают, кажется, все самые смешные вещи, которые только может сделать гиперболизированная рок-группа. И вот тут (как все-таки удивительно все это писать на наших страницах!) очень кстати пригождаются все фирменные консольные трюки. Вашего персонажа можно переодевать, покупать ему новые гитары, менять парики и настраивать по своему вкусу. Учитывая контекст, удовольствия, как говорили раньше в школе, полные штаны.

Кроме того, сюжетная кампания включает в себя битвы с боссами (в их роли выступают знаменитые рок-гитаристы, записавшие для игры эксклюзивные партии), выход на бис и прочие комбо-бонусы. За внутриигровые деньги, кстати, можно также покупать видеоклипы и интервью, от которых совершенно невозможно оторваться.

Ну и, конечно, саундтрек. Guitar Hero 3 уже признана лучшей игрой в серии. По крайней мере, в том, что касается подбора музыки. Sex Pistols, Metallica, Black Sabbath, Alice Cooper, The Rolling Stones — это так, первое, что приходит в голову. Кроме них, еще есть Rage Against the Machine и The Who. Перечислять можно до бесконечности — в Guitar Hero 3 нет *ни одной* малознакомой композиции. Но самое удивительное, что саундтрек оказывает совершенно универсальный эффект независимо от вашей музыкальной ориентации. Те, кто относится к группе «Металлика» на полном серьезе, точно так же будут выкидывать «козу» и, видимо, чувствовать себя Джеймсом Хэтфилдом. Все прочие буду проделывать ровно те же самые трюки, только давясь от смеха и прилаживая себе искусственный хаер из ближайшего карнавального магазина.

■■■

Интересно вот еще что. Guitar Hero 3 сделана **Neversoft**, авторами **Tony Hawk's Pro Skater**. В то время как изобретателей формулы, **Harmonix Music**, купила некоторое время назад **MTV Games**, для которой недавно заканчивали **Rock Band**. Это, если коротко, то же самое, только не для гитары, а для целой рок-группы, включая вокал. Компрометирующую видеозапись нашего Rock Band-выступления можно найти на DVD прошлого номера «Игромании», в наших лейпцигских видеодневниках. Ждем, видимо, PC-релиза. ■

Первым же боссом тут является Том Морелло, гитарист великой группы Rage Against the Machine.

РЕЙТИНГ с гитарой

8,5

ОТЛИЧНО

РЕЙТИНГ без гитары

0,0

БЕССМЫСЛЕННО

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Гомерически смешной симулятор рок-гитариста. Напульсники с шипами в комплект не входят, но крайне желательны. Длинные волосы и «коза» проверяются на входе.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

NEXT LIFE

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

- **Издатель**
  The Adventure Company
- **Разработчик**
  Future Games
- **Издатель в России/локализатор**
  Новый диск
- **Похожесть**
  - Black Mirror
  - Nibiru: Age of Secrets
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайты игры**
  - www.futuregames.cz/reprobates
  - www.reprobates-game.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Next Life (в России известна как «**Reprobates: Вторая жизнь**») — третий по счету квест от чешской студии **Future Games**. До этого у них случились очень удачный **Black Mirror** и чуть менее удачный, но не менее успешный у публики **Nibiru: Age of Secrets**. К третьему проекту чехи обзавелись профессиональным жирком, толпой поклонников и адекватной всему этому самооценкой. Последняя, видимо, дала им право на некоторые жанровые инновации.

После смерти — в сортир!

Прежде всего, Future Games неожиданно вспомнили **The Sims** и решили сделать из героя Next Life аналог тамагочи. Молодой техник Адам Райхль по дороге на работу попал в страшную аварию, за секунду до столкновения потерял сознание, очнулся — никакого гипса! Адам цел и невредим, правда, совершенно не понимает, где он находится и как сюда попал. Вокруг — некий остров посреди океана. Берег усеян пронумерованными кабинками, рядом сидят грустные люди, прибывшие сюда из разных временных периодов. Все они, прежде чем очнуться на пляже, также находились на волоске от смерти. Наконец, есть башня с колоколом, звуки которого моментально повергают всех жителей острова в сон. Привет, **Lost**!

Первое, что приходит на ум: Адам и другие обитатели загадочного острова, скорее всего, умерли и сейчас находятся на пересылочном пункте, пока решают, куда их отправить дальше. Однако сомнения вызывают те самые атрибуты живого человеческого существования, заставляющие вспомнить о The Sims. Бегая по острову, Адам теряет запасы выносливости, восстанавливать которые можно с помощью воды и чипсов, — в ограниченном количестве они материализуются на столе личного бунгало каждое утро. Более того, можно принять душ или справить нужду в туалете, что тоже приводит героя в чувство. Причем пользуется этой возможностью не только Адам, но и другие обитатели.

Смешно? Скорее смех сквозь слезы: все эти забавы с чипсами и унитазом пришиты к Next Life белыми нитками, они недоработаны, а потому скорее мешают, чем забавляют. Весь первый акт проходит в вынужденном наматывании кругов по острову. Адам постоянно уходит и возвращается к одним и тем же местам и персонажам. Такое, само по себе довольно спорное сценарное решение, дополнено следующими нюансами. Запасы еды ограничены, воровать в других бунгало Адам отказывается, так что мы вынуждены неспешно наматывать означенные круги (энергия теряется при беге и резких движениях). И постоянно помнить о спасительном сортире.

А время идет...

От оглушительного провала проект спасает врожденный талант разработчиков, который никакими поверхностными идеями не забить. Сны, в которые повергает Адама колокол, — полная противоположность тоскливым будням на острове. Здесь полно действия, и каждый неверный шаг или промедление смерти подобны. Да-да, авторы включили в игру фактор времени, что в квестах встречается нечасто. Обнаружив себя запертым в машине, стоящей прямо на железнодорожном полотне, Адам должен завести ее за то короткое время, что осталось до лобового столкновения с поездом. При этом он намертво пристегнут ремнем безопасности, а двери закрыты. Лошадиная доза адреналина и трясущиеся руки вам гарантированы.

Но это только начало: дальше Адам должен за определенное время спасти умирающих людей, предварительно выбравшись из перевернутой машины до того, как огонь и угарный газ превратят его в свежий шашлык. Для этого придется пройти мини-игру, где счет тоже идет на секунды.

Вообще чувствуется, как чехи стараются придать самой традиционной, пазловой составляющей квеста жизни. Помимо мини-игр, манипуляций с кодовыми замками и традиционного сбора предметов, в самом конце нам придется даже пару раз исполь-

Местами игровые ситуации напоминают сущий анекдот в жанре «ой, а почему у вас глаза такие большие?»

Мини-игры в Next Life задействуют реакцию и ловкость управления, а вовсе не логику и ум.

За электроэнергию на острове отвечает тщательно замаскированный Анатолий Чубайс.

Детализация моделей дивная, но вот некоторые гримасы будут являться вам в кошмарах.

зовать огнестрельное оружие. Плюс смертоносные ловушки, взлом компьютеров и наполненные адреналином салочки со злодеем в морге. Все это реализовано на твердую четверку с плюсом: задачки в подавляющем большинстве вполне логичны, разнообразны и удачно вписаны в сюжет. Но самое главное, многие из них действительно выглядят крайне свежо.

В свои лучшие минуты Next Life выглядит как неидеальная, но очень занятная игра, честно отрабатывающая свои семь баллов. Но 0,5 от финальной оценки мы все-таки отняли за те самые унизительные забеги по острову — этот вступительный порог преодолеют далеко не все любители прекрасного. К тому же в особенно критические моменты от нас требуется строго следовать не общедоступной жизненной логике, а логике дизайнеров, заготовивших четкую последовательность не всегда очевидных действий.

Талант авторов Black Mirror и Nibiru: Age of Secrets чувствуется и в проработке персонажей. Русский нефтяник Борис Васильевич, исчезнувший в 1978 году, помнит о Брежневе, постоянно балагурит и ищет сигареты. Пожилая боснийка Даника, наоборот, пребывает в перманентной депрессии, которая закончится для нее весьма печально. Коллектив, в общем, собрался чрезвычайно разнородный: среди прочих, имеются проститутка, священник и глухонемая японка Йоко Ли. У каждого за плечами своя история и свои воспоминания о том, что было до острова. Здесь кто-то постепенно сходит с ума, кто-то умирает или бесследно исчезает, а кто-то бродит по острову, задумчиво смотрит на море или на птиц. Во всем этом чувствуется взаправдашняя тайна, а воздух убедительно искрит — ситуация накаляется.

Прибрежные красоты

Next Life — это еще и красивая адвенчура. Последняя версия движка **AGDS**, на котором были сделаны все приключенческие проекты Future Games, разительно отличается от предыдущих. Двухмерные задники прорисованы все так же талантливо и со вкусом, но вот модели персонажей поражают: детализации, прорисовке и качеству лицевой анимации позавидуют иные шутеры. Анимация персонажей, кстати, достаточно подробная: если вы захотите положить в инвентарь лишний предмет, то Адам не будет однообразно мотать головой, как робот, а сначала очень реалистично ощупает карманы куртки, после чего пожмет плечами. Детальные текстуры, честные тени, отлично исполненные трава и деревья на переднем плане, реалистичная вода, покрытая мелкой рябью от дождя — все это здесь есть.

Наконец, в игре традиционно великолепная для Future Games работа со звуком окружающей среды: плеск воды, крики птиц, шелест травы и завывания ветра поначалу завораживают. Вместе с описанной уже картинкой Next Life может претендовать на звание самого техничного и современного квеста этого года.

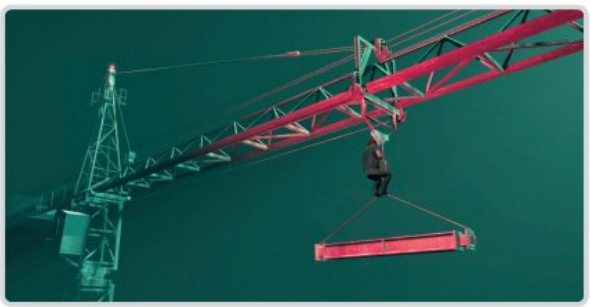
■■■

И все же проект получился слишком неровным, чтобы мы, преодолев первоначальное отторжение от туалетных похождений Адама, спокойно получали наслаждение от атмосферной, насыщенной разнообразными задачками игры. Дискомфорт от недоработок испытываешь почти постоянно. Некоторые из ошибок традиционны для Future Games. Чехи все так же не имеют денег или желания, чтобы приглашать профессиональных актеров, для которых родной язык — английский. В итоге мы опять вынуждены слушать совершенно вялую, безэмоциональную, местами искореженную акцентом (не контекстным, а именно актерским) речь. При том, что сами образы и диалоги прописаны отлично. Может, именно поэтому наш герой предельно молчалив: он практически не комментирует происходящее, у него нет личного дневника.

Дает о себе знать и махровый пиксель-хантинг, заставляющий обшаривать мышкой каждый миллиметр экрана. Это тем более странно, учитывая, что чехи уже демонстрировали щадящее отношение к нервам и терпению игрока. В той же Black Mirror мы могли по нажатию одной клавиши подсветить активные выходы с локации.

Наконец, в Next Life традиционно неровный для Future Games сюжет. Сценарий здорово интригует, но последняя четверть и сама концовка могут вызвать самые смешанные чувства, вплоть до некоторого недоумения и даже разочарования (от развязки Nibiru тоже немногие были в восторге). Как и авторы **Fahrenheit**, создатели Next Life слепо следуют своему желанию намешать всего и побольше: мистическая, почти философская история в конце оборачивается роботами, лазерным оружием и дикими отсылками к библейским сюжетам.

В общем, Future Games экспериментируют с жанром, что уже хорошо, но получается с переменным успехом — что плохо. Но если вы неравнодушны к судьбе квеста, то Next Life, конечно, обязательна к ознакомлению. ■



- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень неровный, но заслуживающий уважения за жанровые инновации квест.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ **6,5**

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

F.E.A.R.

PERSEUS MANDATE

- **Издатель**
  - Vivendi Games
- **Разработчик**
  - TimeGate Studios
  - Monolith Productions
- **Издатель в России/локализатор**
  - Софт Клаб
- **Похожесть**
  - F.E.A.R.
  - Condemned: Criminal Origins
  - Серия Half-Life
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  - Один DVD
- **Сайты игры**
  - http://whatisfear.com
  - http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10982&sec=1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

На прошедшей летом выставке **E3** мы отсмотрели столько игр, что о **F.E.A.R.: Perseus Mandate**, втором дополнении к лучшему, безо всякого преувеличения, шутеру 2005 года, поначалу даже забыли. Когда пришло время составлять список игр, о которых будем писать в репортаже, Олег Ставицкий, который имел счастье поиграть в этот самый Perseus Mandate, скорчил такую мину, что мы все поняли без слов. Но в действительности все оказалось не так страшно.

Perseus Mandate (издается «**Софт Клабом**» под вывеской «**Проект «Персей»**) выводит на сцену новую команду оперативников F.E.A.R. и нового главного героя, тоже безымянного. Пока где-то за кадром протагонист оригинального F.E.A.R. и **F.E.A.R.: Extraction Point** блукает по офисам и технологическим комплексам ~~«Американоборонокопорта»~~ Armacham Technology, становится свидетелем мощного взрыва и наблюдает гибель своих напарников в страшных мучениях, его коллега из Perseus Mandate переживает те же самые приключения. Только в других декорациях (номинально других, так как в основном это такие же безликие офисы, склады и цеха), с другими целями и другими действующими лицами. Пакстон Феттел, командир клоноспецназовцев из отряда Replica, никуда не делся — он по-прежнему следует за нами по пятам и бормочет бессмыслицу. Девочка Альма тоже в строю, но появляется значительно реже, чем раньше.

Сюжетный клубок по сравнению с первыми двумя играми запутан еще сильнее. Если прежде мы имели дело лишь с тремя фракциями (солдатами Replica, службой безопасности Armacham Technology и потусторонними силами), враждебными и нам, и друг другу, то теперь прибавилась четвертая сторона — наемники Nightcrawlers. Они ведут себя заметно хладнокровнее клонов и не паникуют даже в самых тяжелых ситуациях.

Perseus Mandate немногим хуже F.E.A.R., но впечатление изрядно портит дизайн уровней. Представьте: первое, что вы видите, начиная игру, это УНЫЛЫЙ БЕТОННЫЙ КАНАЛ, исполненный на уровне начинающего моддера. Следующие несколько уровней тоже ввергают в депрессию, однако потом игра как-то собирает волю в кулак и более-менее подтягивается.

Смириться с клонированным дизайном помогает, как всегда, клонированный спецназ. С перестрелками F.E.A.R. мало что может сравниться, и испортить их не смогли даже неумехи из **TimeGate Studios**. О здешних перестрелках по-прежнему можно рассказывать часами, и механика, придуманная **Monolith**, работает даже два года спустя. Зрелищность — запредельная, искусственный интеллект — умен и сообразителен, управление — суперудобное.

Бои по-прежнему завязаны на использование slo-mo, но если вы достаточно много играли в F.E.A.R., то большую часть Perseus Mandate можно пройти вообще его не используя. Это плюс, потому что без рапида F.E.A.R. всегда игрался даже лучше, чем с этой читерской штукой.

Нового в игре мало, методы нагнетания атмосферы используются те же самые. По-настоящему интересная находка только одна — ловушки в полу. В них прячется страшно сказать что, и если наступить в такую черную лужу (а их иногда очень сложно заметить), то демоны попытаются утащить вас за собой. В первый раз это по-настоящему пугает.

А вот технически Perseus Mandate устарел уже очень сильно. В то время как **Half-Life 2** почти не сдал позиций за три года, F.E.A.R. полностью сдулся всего за два. Сражения, безусловно, выглядят зрелищно, и тени еще ничего, но вот детализация открытых пространств исчерпывающе описывается фразой «*шаром покати*».

Вообще жаль, что с F.E.A.R. так получилось. Если бы Monolith и их последователи внимательней отнеслись к сюжету и дизайну, получился бы шедевр. А так вышел просто отличный шутер с гениальной механикой. В случае с Perseus Mandate — совершенно необязательный к прохождению. ■

Вот в этом — весь F.E.A.R.. Некоторые моменты можно проходить по несколько раз, только чтобы пережить их снова и снова.

В плане сюжета Perseus Mandate гнет линию предшественников: никаких ответов, зато много намеков.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

С Perseus Mandate повторилась та же история, что и с предыдущим аддоном: это шутер с хорошим геймплеем, но никудышным дизайном. Только в этот раз превосходство механики ощущается особенно остро.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ С EVERQUEST II!

ГОД УСПЕХА В РОССИИ!

- Начни свой героический путь в новом стартовом городе Горовин
- Играй новой драконоподобной расой Сарнаков
- Подними боевой и ремесленнический уровень до 80-го
- Исследуй новые земли Бездны Робких, пройдя сотни новых квестов

EVERQUEST II

ПО-РУССКИ

RISE OF KUNARK

WWW.AKELLA-ONLINE.RU

СОЮЗ | ХИТ ZONA | М.видео | Настроение!

© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и\или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Акелла online

Линар Феткулов

ЖАНР Лоботомированный слэшер

BEOWULF

- Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Ubisoft Tiwak
- Издатель в России/локализатор: Бука
- Похожесть: ■ Severance: Blade of Darkness ■ God of War
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.beowulfmovie.com/index.html#game

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

«**Беовульф**», техничная 3D-экранизация классического эпоса, оказалась вовсе не дорогостоящим клоном «**300**», как многие предполагали (и как, похоже, надеялись в **Ubisoft**). Это такой технический продвинутый философский доклад о невозможности устоять перед искушением. В роли искушения — Анжелина Джоли.

И пока создатели фильма во главе с Робертом Земекисом («**Назад в будущее**», «**Смерть ей к лицу**», «**Форрест Гамп**») накладывали на англо-саксонское сказание чеховские мотивы, никто не заметил, что для игры почти не накоплен исходный материал.

Главных злодеев только три: великан Грендель, его злобная мать-искусительница и дракон (который по фильму приходится Беовульфу страшно сказать кем). Негусто. Ubisoft, как это принято в таких случаях, сами насочиняли новых эпизодов, попрочнее связали судьбу главного героя с матерью Гренделя и пустили Беовульфа в бой.

Beowulf создавалась в крайне сжатые сроки (анонс случился весной, на **Ubidays**), и это очень сильно чувствуется. Ubisoft Tiwak распотрошили несколько удачных проектов и скомпилировали их них свой, допустив при этом все возможные ошибки.

Beowulf — кровавый слэшер, ближайшим ориентиром для него является консольный **God of War**: нарочитая жестокость, мини-игры для изощренного увечья боссов, опасный, озлобленный главный герой. Только разнообразия тут куда меньше. Как во врагах, так и в способах расправляться с ними.

Герою помогают его соплеменники, и тут Beowulf прикидывается **Overlord**. Викинги-соратники могут крутить шестеренки механизмов и выбивать подпорки из-под камней. Команды раздавать невозможно — на кого напасть, коллеги решают сами. Зато в момент, когда помощники крутят колесо, им можно помочь боевой песней. В стиле Guitar Hero нужно ритмично чередовать длинные и короткие ноты, подбадривая викингов, — так они работают куда энергичнее. Кроме того, в игре очень неплохая боевая система: есть разные техники для борьбы голыми руками, одноручным оружием, мечом со щитом, одним щитом и копьем. Есть различные комбо и (единственная оригинальная находка) изящная возможность увернуться от удара. То же самое могут делать и враги, поэтому схватки иной раз напоминают голливудскую боевую хореографию: герой грациозно замахивается, наносит удар, противник проскальзывает у него под рукой, делает выпад, Беовульф, в свою очередь, уворачивается, время замедляется, мы в деталях видим ход схватки...

Теперь об ужасном. Главная местная достопримечательность — режим ярости — работает отвратительно. Включив гнев, Беовульф становится неуязвимым, приумножает свою силу (это необходимо в битвах с боссами) и перестает различать друзей и врагов. Здесь может случиться курьез: герой кого-то хватает, разбивает ему лицо, выкручивает руки, ломает ребра и с победным рыком ногой крушит несчастному спину. Когда кровавая пелена спадает, выясняется, что все это время мы увлеченно измывались над своим безымянным помощником. А вот что совсем не смешно — это то, что гнев *всегда* сводит жизнь героя на ноль. Каким бы здоровым молодцом ни был Беовульф до включения ярости, к концу припадка он обязательно окажется полутрупом. И вот в этот момент его убивают. Всегда. Если поблизости есть хоть пара врагов, им достаточно разок пихнуть могучего конунга, и тот тут же отправится в Вальгаллу. От этого игра становится почти непроходимой.

Вот это и есть главная проблема Beowulf. В нее невозможно играть. На перечисление всех ошибок дизайнеров не хватило бы и двух таких статей. Соратники постоянно гибнут, что ведет к провалу миссии. Оружие в руках ломается после пары ударов, а искать новое нет времени, так что в основном приходится драться голыми руками. Дизайн уровней — идеальный образчик безалаберности разработчиков. Как правило, вы не понимаете — что, кто и чего от вас хочет. В итоге приходится заниматься буквально пиксель-хантингом на пустых локациях в надежде отыскать решение. Когда после получаса снулого шатания по болотам вы вдруг найдете крошечный уступ, на который нужно было вскарабкаться, может приключиться истерика.

■■■

Удивительно применять слова «*безалаберность*» и «*истерика*» по отношению к брендированной продукции Ubisoft, но это так. Beowulf, обладая приличной в общем-то механикой, исполнен так, как будто доделывали сотрудники **ValuSoft**. Так сегодня нельзя. ■

Идеальная иллюстрация к тому, что хочется сделать с Ubisoft Tiwak после пары часов игры в Beowulf.

За некоторые схватки даже обидно — они отлично поставлены и крайне зрелищны.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Брендированный Beowulf оказался крайне неудачной (вплоть до полной неиграбельности) компиляцией чужих идей.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★ 5.0
- ГРАФИКА ★★★★★★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★ 8.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

Дмитрий Карасев

ЖАНР Экшен

ОНИБЛЭЙД

- Издатель в России: 1С
- Разработчик: Gaijin Entertainment
- Похожесть: ■ Серия Devil May Cry ■ Серия BloodRayne
- Мультиплеер: ■ Интернет ■ Локальная сеть
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.oniblade.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Отечественные разработчики в последнее время взялись за активное освоение аниме. «**Хранители: Ключ жизни**» и «**Красный космос**» остались практически незамеченными. Очередная попытка, на этот раз от **Gaijin Entertainment**, называется «**Ониблэйд**» (с англо-японского переводится как «Клинок дьявола»). На консолях такие игры пользуются огромным спросом. На PC же их считанные единицы: **BloodRayne**, приставочный гость **Devil May Cry**, **Chaos Legion** — и, пожалуй, и все.

Gaijin неукоснительно следуют тому, что в их представлении и представлении большинства россиян является традициями аниме. Главная героиня — хрупкая девушка в костюме, еле-еле не дотягивающем до планки «18+», зато с двумя огромными ганблейдами (это такой гибрид меча с пистолетом, позаимствованный у авторов **Final Fantasy**). Сюжет укладывается в стандартную для жанра схему: пришел очередной темный владыка и попробовал устроить конец света. Но у нас ведь есть два огромных ганблейда! Понять что-то большее в сюжете очень сложно, да и объяснить никто не пытается.

Хотя оно и не нужно. «Ониблэйд» — это экшен с примесями меньше 1%. В вашем арсенале — удар мечом, выстрел и набор разучиваемых постепенно умений (список стандартен — наступательные приемы плюс заклинания различной силы, разбитые по стихиям). Голова во время игры просто отдыхает, зато спинной мозг трудится вовсю. Да, творение Gaijin не может похвастаться глубоким геймплеем, только пожалеть об этом некогда. Монстры лезут со всех сторон, и отделаться от них тем, что на приставках зовется button-mashing (то есть беспорядочным нажатием на клавиши), у вас не получится. Лихой наскок, несколько молниеносных ударов — половина врагов разлетается по углам, но оставшиеся успевают до предела сократить полоску жизней. Резкий кульбит, сальто назад, чтобы разорвать дистанцию — и начинаешь поливать врага свинцом, отчаянно маневрируя, чтобы не дать монстрам подобраться поближе.

При этом «Ониблэйд» чертовски зрелищен. Героиня взмывает в воздух, на секунду застывает над землей, после чего обрушивает на врагов огненный дождь. С экрана брызжут взрывы, вспышки и огонь. Большая часть заклинаний по масштабам сопоставима с армагеддоном местного значения. А какие здесь ролики — это надо видеть. Краткие перерывы нужны только для того, чтобы потратить полученные очки опыта на разучивание новых навыков.

Правда, спустя несколько уровней начинаешь задумываться: а что же дальше? Для игр, подобных «Ониблэйд», такое обстоятельство уже недопустимо. Но настоящая катастрофа состоит в том, что дальше так ничего и не происходит. Мы все так же лихорадочно мечемся по локациям в позе, извините, бегущего страуса и под оглушительные спецэффекты рубим в капусту толпы врагов. То, что сначала затягивало, со временем начинает вызывать зевоту, а потом и раздражение. Да, появляются новые способности, но они отличаются от старых лишь цветом вспышек и длиной молний. Каких-то умопомрачительных комбинаций для долгого разучивания, подобно тому же Devil May Cry, в «Ониблэйд» нет. Окончательно добивает интерес необходимость периодически возвращаться на старые локации и тупо копить там опыт — иначе очередной босс окажется не по зубам.

Заскучав, начинаешь оглядываться. И замечаешь, что проступающие сквозь волны спецэффектов текстуры никак не назовешь «последним словом в жанре». Что героиня, при всем ее очаровании, явно сидит на полигональной диете. Что локация, по которой вы сейчас бежите, очень напоминает предыдущий уровень. И, если быть откровенным, еще два уровня, которые были перед ним.

Под конец «Ониблэйд» из захватывающего зрелища превращается в настоящее мучение. Играешь, только чтобы полюбоваться очередным роликом и увидеть хотя бы одну из двух концовок (надежды, что хоть они что-то прояснят в сюжете, так и остались надеждами). А ведь потенциал был просто отличный. Gaijin смогли справиться с главной проблемой подобных игр — управление «Ониблэйд» при помощи клавиатуры не вызывает никаких проблем. Разработчики здорово поработали над оптимизацией, добившись того, что спецэффекты стали посильной ношей даже для слабых машин. Они сделали игру по-настоящему затягивающей, но, увы, не смогли выдержать собственный темп. «Ониблэйд» хороша — но только в небольших дозах. ■

Шар тьмы — одно из умений, разучиваемых в самом начале.

Перед вами, собственно, вся RPG-часть этой игры.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Ониблэйд» покорит сердца фанатов BloodRayne и Devil May Cry... но совсем ненадолго. Игра затягивает в себя, подобно урагану, и так же быстро выбрасывает вас обратно.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Степан Чечулин

ЖАНР Исполинская RTS

SUPREME COMMANDER

FORGED ALLIANCE

- Издатель: THQ
- Разработчик: Gas Powered Games
- Издатель в России/локализатор: Бука
- Похожесть: Supreme Commander, Total Annihilation
- Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.supremecommander.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

К **Supreme Commander**, главной, по его собственным словам, игре геймдизайнера **Криса Тейлора**, можно было предъявить внушительный список претензий. Позавчерашняя картинка, полная автономность процесса, фантастические для RTS системные требования. Но в колоссальном размахе и невероятном потенциале ей при всем желании отказать нельзя. Чувствовалось, что с первой частью Тейлор только разминается, что продолжению — быть.

Supreme Commander: Forged Alliance, первый официальный аддон, стартует довольно интригующим образом. После грандиозной бойни между силами UDF, сибран и эйонов прошло всего несколько лет, но Вселенная опять в огне. На этот раз угроза пришла откуда не ждали — раса серафимов неожиданно атаковала людей, стремясь полностью их уничтожить. Так как силы захватчиков ощутимо превосходят всех прочих участников конфликта, UDF, сибране и часть эйонов заключили временный союз, чтобы вместе дать отпор врагу.

Самое печальное обстоятельство — за зловещих серафимов в одиночной кампании поиграть не дают. Знакомиться с новой расой придется либо в skirmish-режиме, либо в мультиплеере. Любители поиграть в одиночку, конечно, остаются в накладе, но завсегдатаи онлайн-сервиса GPGNet оценят новую фракцию по достоинству. Пришельцы, как это обычно бывает, существа всячески образованные, поэтому делают ставку не на грубую силу, как UDF, а на технологии. Из-за этого на первых порах играть за серафимов непросто. Войска хлипкие, так что почти все ресурсы приходится вкладывать в апгрейд. Но вот на пике развития серафимы превращаются в грозную силу. У них появляются мощные лазерные установки, быстроходные маневренные танки и, главное, пара суперюнитов. Гости из космоса, во-первых, могут справить страшного вида робота, который жарит всех гигантским лазером и заливает местность напалмом, а во-вторых — соорудить огромный космический крейсер. Это чудо техники обладает чудовищной разрушительной силой, уничтожить его практически нереально.

В сюжетной кампании все эти именины сердца, к сожалению, вы будете наблюдать со стороны. Вести к победе придется старых знакомых. Правда, есть нюанс: так как все фракции находятся в вынужденном союзе, перед началом миссии можно выбрать сторону, которой вы лично будете командовать. В зависимости от этого поменяется не только тактика игры, но и внешний вид командного меню — разработчики наконец создали уникальный HUD для каждой из рас.

■■■

Хотя механика игры осталась прежней, без точечных изменений не обошлось. Во-первых, поражает масштаб баталий. Supreme Commander славился в первую очередь масштабом, но по сравнению с Forged Alliance оригинальные битвы выглядят детсадовской возней на мелководье. Теперь действие только стартует на внушительном куске суши, а под занавес в вашем распоряжении окажется минимум три больших базы, пяток мелких постов и где-то полтысячи солдат.

Во-вторых, неожиданно прыткo выступает AI — старается укусить побольнее, атакует слабые места, ловко тасует юнитов, подбирая ключ к вашей обороне, с маниакальным упорством уничтожает инженерные войска и регулярно бомбит стратегически важные объекты. Каждая из шести миссий Forged Alliance — это яростная тактическая схватка, в ходе которой приходится метр за метром выгрызать территорию у противника.

Несмотря на размах, сражения совершенно не потеряли в динамике. В первую очередь был урезан так раздражающий в Supreme Commander потолок развития, из-за которого мы не могли изучать лучшие апгрейды. Теперь в любой миссии можно совершить технологический прорыв, так что основные сражения случаются между самыми мощными юнитами. Кроме того, существенно сократилось время производства солдат и изучения апгрейдов.

Forged Alliance занята очень правильной задачей: она развивает заложенный в Supreme Commander потенциал — и делает это довольно успешно. Но самое интересное, что даже сейчас, после ее окончания, чувствуется, что игра содержит пространство как минимум для еще одного аддона — концепция явно не исчерпана. Ждем с нетерпением. ■

Визуально игра заметно подтянулась. Не World in Conflict, конечно, но все-таки.

И это, заметим, далеко не самое грандиозное сражение.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Forged Alliance исправляет недочеты оригинала и развивает его невысказанный потенциал. Масштаб, графика и мультиплеер подверглись серьезной перетряске, но пространство для роста все еще имеется.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

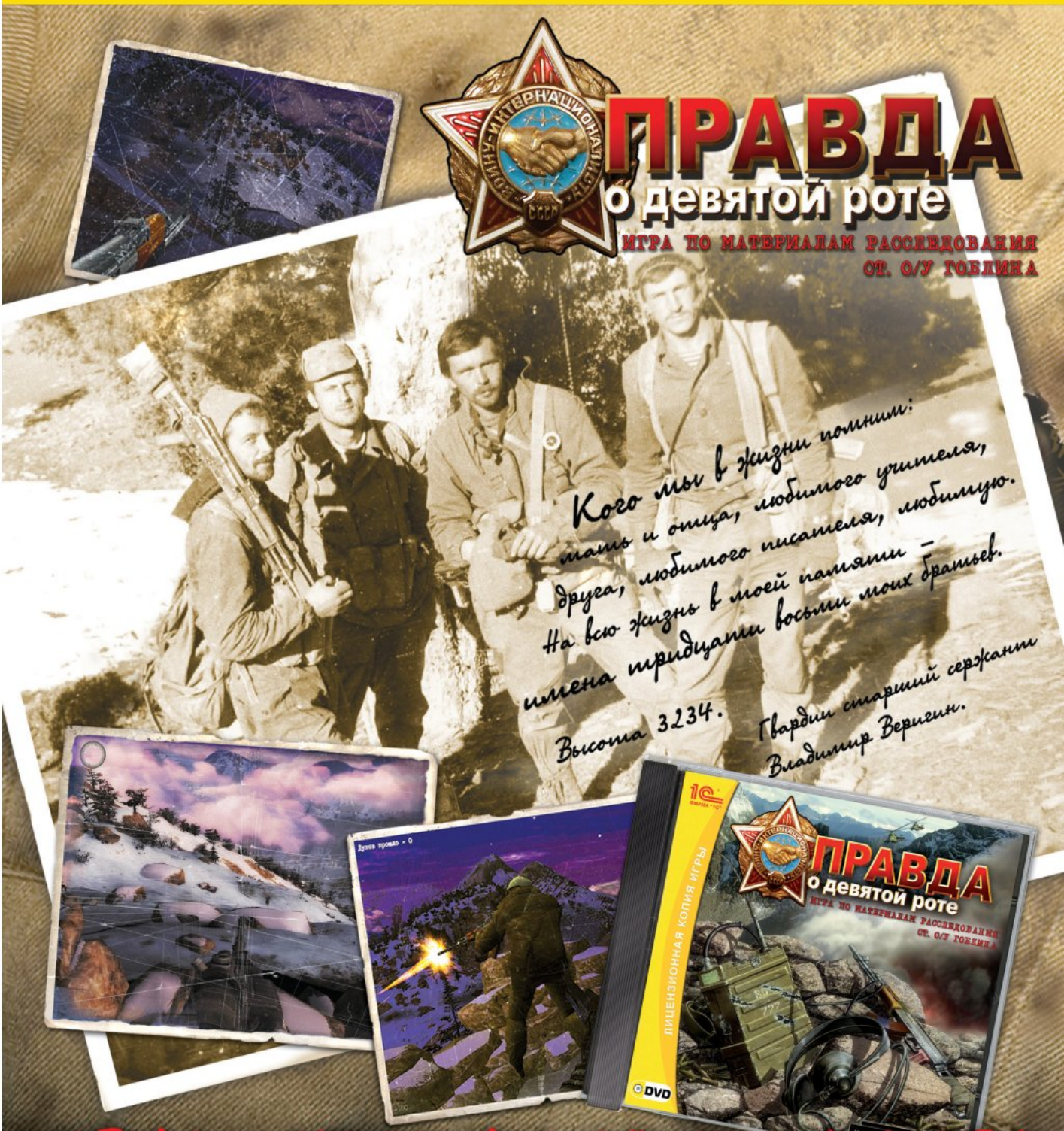
РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА

ФИРМА "1С"
КРАПХ productions
EXTREME DEVELOPERS

© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены. РЕКЛАМА

Игорь Асанов

ЖАНР Аркадные гонки

JUICED 2

HOT IMPORT NIGHTS

- Издатель: THQ
- Разработчик: Juice Games
- Издатель в России/локализатор: Бука
- Похожесть: Project Gotham Racing, Juiced
- Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
- Объем: 2 DVD
- Сайт игры: www.juiced2hin.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

Первая часть **Juiced** большинству игроков и журналистов сразу виделась еще одним неудачным клоном **Need for Speed: Underground.** На самом же деле ее создатели вовсе не собирались конкурировать со сверхуспешным сериалом **Electronic Arts**, а экспериментировали на несколько другом поле: симулятора уличных гонок. Получилось это или нет, судить трудно, но одного у Juiced было не отнять: игра отличалась какой-то запредельной даже по симуляторным меркам сложностью. Автор этих строк прекрасно помнит, как в сердцах забросил игру, угрохав всю имеющуюся наличность на покупку розового Dodge Charger, который на поверку оказался совершенно неуправляемым чемоданом на колесах (обладавшим при этом сумасшедшим ускорением) и был разбит в труху в первой же гонке. Управлять игрой с клавиатуры было практически невозможно, а вот с рулями и педалями она, наоборот, дружила.

Несмотря на эти непростительные для массового продукта просчеты (к которым можно было смело прибавлять тоскливую графику и занудный режим карьеры), кое-какой популярности игра все же добилась. О том, что продолжению быть, объявили вскоре после релиза оригинала, но до последнего времени вторая часть как-то оставалась в тени. Ждали ее, похоже, только горячие фанаты Juiced, которые сейчас, должно быть, рвут на себе волосы от постигшего их разочарования. Все дело в том, что **Juiced 2: Hot Import Nights** (так и тянет прочитать «Турецкие ночи») никоим образом не развивает концепцию первой части, а представляет собой неудачный клон — причем не Need for Speed, а популярного на Xbox сериала **Project Gotham Racing**. Здесь и похожие один к одному трассы, проложенные в крупнейших городах мира (Лондон и Париж не забыты), и несложная, заточенная под постоянное скольжение в заносе физическая модель.

Другое дело, что PGR недавно отметился великолепной четвертой частью, вышедшей исключительно на Xbox 360, а Juiced 2 вчистую сливает даже Juiced за номером один. Плохо практически все, начиная с никудышной (и при этом колоссально тормозящей) графики, неестественной, дерганой физики и очень спорного оформления. Не подумайте лишнего, но такое запредельное количество полуголых девиц нам не приходилось видеть еще ни в одной гоночной игре, включая даже самые лютые отечественные, кхм, гонки. Женские прелести (хорошо еще, если в виде фотографий, а не дурно анимированных моделей) взирают на нас почти с каждого экрана, ничуть не скрашивая впечатление от долгих-предолгих загрузок.

Весь этот низкополигональный разврат, впрочем, является частью облика заокеанского автомобильного шоу **Hot Import Nights**, на лицензии которого и основана игра. Кроме названия, это предполагает наличие более чем ста лицензированных автомобилей (вот уж где Juiced 2 отличилась по-хорошему), каждый из которых можно модифицировать. На управляемости тюнинг, правда, почти никак не сказывается, но сама процедура выполнена достаточно наглядно, да и запчастей тут гораздо больше, чем в **Need for Speed ProStreet**.

■■■

Для тех, у кого вышеперечисленные достоинства не вызвали отторжения, а, наоборот, только разожгли интерес, пятиминутка сухой информации: основной игровой режим — карьеру можно проходить не только в одиночку, но и в компании других интернет-игроков (еще один привет от PGR). Именно для этого и предназначены такие любопытные, но бесполезные в одиночном режиме вещи, как гоночная ДНК, которая собирает и хранит подробнейшую информацию об игроке, его стиле вождения и машинах. Но это только если сильно повезет — сейчас на серверах игры не очень-то людно.

ПЕРЕВОД: Локализация за авторством «**Буки**» стандартно хороша. Переведено все, что вообще можно, включая голоса пафосных стритрейсеров и девушки-гида. Только вот что означает загадочный параметр «Форма сердца» в настройках своего персонажа? В Juiced 2 пластиковые бамп-модели явно обходятся без него. ■

Полоска над машиной соперника — это показатель того, насколько он нервничает и готов совершить ошибку. Этот, например, долго не продержится.

Как бы это назвать... Темно, как в Juiced?

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на целый ворох недостатков и сомнительную жанровую ценность, в Juiced 2 тем не менее можно играть. Только зачем, когда есть Need for Speed ProStreet?

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,0

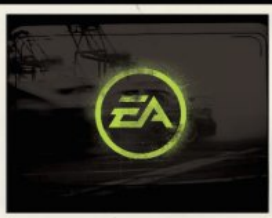
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

NEEDFORSPEED.COM

ELECTRONICARTS.RU

ОЗВУЧИВАЕТ НИКОЛАЙ ФОМЕНКО



3+ www.pegi.info PlayStation.2 PLAYSTATION 3 PSP Wii NINTENDO DS. XBOX 360 LIVE EA mobile PC DVD ROM

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Nissan and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Toyota, Lexus, Supra, Corolla, IS350 and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and used with permission. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/ support_russia@ea.com тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонок с телефонов МГТС бесплатный, звонки с телефонов операторов сотовой связи, а также междугородние/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.

Герман Клочков

ЖАНР Симулятор

RAIL SIMULATOR

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Kuju Entertainment
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Похожесть: ■ Серия Microsoft Train Simulator ■ Trainz
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.railsimulator.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Симуляторы упорно делают вид, что существуют в безвоздушном пространстве, где кроме этого жанра нет вообще ничего — ни других игр, ни времени, ни публики. Убежденный стоицизм такой позиции может даже показаться привлекательным, но в этом герметичном батискафе никакого прогресса совершенно точно не наступит. С подобным подходом симуляторам светит судьба города Rapture из **BioShock**: жители в конце концов мутируют в нечто непотребное и начнут увлеченно разбивать друг другу головы обрезками трубы.

Rail Simulator — не игра, а именно что безжалостный симулятор, выполненный в самых суровых традициях жанра. То есть чем больше новичков не сможет освоить игру, тем лучше. Симуляторы — это вообще довольно специфическая ниша, а симуляторы поездов в таком контексте — почти элитарная. И тем не менее Rail Simulator с отрешенностью камикадзе бросается все в тот же омут. Круги по воде.

В игре вообще нет обучающего режима. Даже шутеры, где задействовано в лучшем случае 9-10 клавиш, не обходятся без туториала. Но не Rail Simulator, нет! Объяснять принципы управления настоящим поездом — ниже его достоинства. Те, кто в свое время играл в **Microsoft Train Simulator** и хорошо его помнит, смогут без особых сложностей справиться — с тех пор мало что изменилось. Остальным предлагается выяснять, что делают все эти рычаги в кабине паровоза, отчего он еле ползет, что такое инжектор и куда за какие-то три минуты из нашего состава делась вся вода. Или почему электровоз иногда сам решается на экстренное торможение. И как понять, что именно хочет нам сказать вот этот семафор. Или хотя бы как выйти из миссии обратно в главное меню.

При этом в Rail Simulator всего четыре железнодорожных маршрута (у **Microsoft** их было шесть). Каждая дорога посвящена определенной эпохе железных дорог: паровозам 1950-х, тепловозам 1970-х, а также 1990-м и 2000-м. Это очень правильный подход, вот только самих миссий в игре ничтожно мало: по три-четыре на маршрут (а значит, и эпоху). Есть еще редактор миссий, но выполнен он так, что здравый человек вряд ли захочет иметь с ним дело. Правда, в «**Новом диске**» обещали полностью перевести редактор на русский язык.

При этом как представитель жанра Rail Simulator очень, очень хорош. Детализованное управление локомотивами, в котором учитываются особенности каждой машины, практически безупречная физическая модель — дорогого стоит! Те, кто хоть чуть-чуть подвержен романтике железных дорог и кто сможет пробиться через неприветливый интерфейс, обнаружат похороненную под ним отличную игру. На официальных форумах происходит активное броуновское движение: там можно выяснить способ обойти различный программный брак. Например, как преобразовать и отредактировать файл настроек игры, чтобы на платформах вновь стали отображаться исчезнувшие в результате неизбежной ошибки пассажиры.

Теоретически Rail Simulator смело может рассчитывать на помощь зала, то есть преданного комьюнити. Так часто бывает — любительские моды и патчи добавят игре недостающего разнообразия и стабильности. Но это если энтузиасты решат поддержать. Проблема в том, что на горизонте уже маячит восставший из пепла **Microsoft Train Simulator 2**, а потому у Rail Simulator есть все шансы остаться ржаветь где-нибудь в тупике, на запасном пути.

■ ■ ■

От разработчиков первого Microsoft Train Simulator мы были вправе ожидать гораздо большего. Фактическое продолжение получилось куда меньше по объему, работает гораздо менее стабильно и к тому же непростительно недружелюбно по отношению к игроку. Теперь понятно, отчего в свое время Microsoft отобрала у **Kuju** права на разработку сиквела. Кто бы мог подумать. ■

Пассажиры отчего-то растворяются в воздухе в метре от дверей и примерно на таком же расстоянии из ниоткуда появляются.

Обратите внимание на мини-карту: Rail Simulator отлично моделирует запутанную, но очень логично построенную паутину железных дорог.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хромоногий и больной симулятор от бывших авторов Microsoft Train Simulator. Ждем официального продолжения от Microsoft.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆ 8.0
ГРАФИКА ★★★★★★☆☆☆☆ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★☆☆ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★☆☆☆☆☆☆☆ 3.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Герман Клочков

ЖАНР Танковый симулятор

ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Т-34 ПРОТИВ ТИГРА

- Издатель: ИДДК
- Разработчик: G5 Software
- Похожесть: ■ Стальная ярость: Харьков 1942; ■ Т-72: Балканы в огне
- Мультиплеер: ■ Интернет; ■ Локальная сеть
- Объем: 1 DVD
- Сайт игры: http://games.iddk.ru/gm/39

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,8 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Подобраться к врагу незамеченным. Сминая все на своем пути, переваливаясь через противотанковые ежи, навылет прошибая заборы и деревенские дома, продираясь через лес, валя высоченные сосны, героически принять подкалиберный от превосходящих сил противника. Быть на секунду отброшенным от прицела. Продолжать бой, лишившись левой гусеницы, с заклинившей башней, до победного конца. И если победа будет не за нами, то мы непременно начинаем заново, во второй-третий-шестой раз. Через овраг, через лес, чтобы снова сойтись у этих сакраментальных Криновичей и растоптать, загрызть и задушить. Добро пожаловать в **«Танки Второй мировой»**.

«Т-34 против «Тигра» — безусловно, симулятор, а не экшен, однако симулятор не хардкорный. Так что никаких сложностей в освоении не будет даже у неопытного игрока. Разве что тем, кто еще не в курсе, придется самостоятельно выяснять, чем отличаются друг от друга три типа снарядов и как пользоваться прицелом (очень несложным в обращении). Но с назначением снарядов вам на первых порах поможет сориентироваться автокомандир, а на шкалу прицела при желании можно вообще не обращать внимания, отправляя снаряды на глазок.

Игрок может занять место водителя-механика, наводчика или же командира танка, свободно переключаясь между ними по ходу миссии. Если есть желание, то можно управлять всем танком в одиночку, оглядывая окрестности с места командира и по мере необходимости перепрыгивая на кресло наводчика и обратно. К водительским рычагам можно и не спускаться, благо все функции управления движением танка доступны и с любого другого места экипажа. С другой стороны, танками в одиночку все-таки не рулили, так что любую из функций можно поручить искусственному интеллекту. Автокомандир будет исправно оглядывать окрестности, по мере необходимости отдавая приказы наводчику. Играя за наводчика, нередко хочется переспросить зоркого командира, где именно и кого он углядел, поскольку оптика прицела Т-34 довольно мутная, а с места командира все видно гораздо яснее. Жаль только, что нет никакой возможности поговорить с киберкомандой.

В отличие от AI-командира и AI-автонаводчика, которые весьма успешно справляются со своими обязанностями, AI-водитель по большей части беспомощен. Чтобы добиться от него желаемого, уходит столько усилий, что куда проще самому всю дорогу вести танк. Причем AI окажетесь недовольны не только вы — командир под управлением компьютера также принципиально игнорирует собственного водилу.

Самая большая проблема игры — ее неприлично крохотный объем. С диска на вас вывалятся две кампании (одна за Т-34, а другая — за «Тигр», как нетрудно догадаться), каждая из них состоит всего из шести миссий. Условия в заданиях жестко заданы раз и навсегда, так что не ждите никакой рандомизации. Генератора быстрых миссий в игре нет. Как нет и никаких надежд на народное творчество: редактором разработчики не поделились. Поэтому, отъездив положенные 12 поединков (на это уйдет максимум неделя, если будете растягивать удовольствие), диск можно отправлять на заслуженный отдых в самый пыльный угол комнаты. Нехитрая математика позволяет вычислить, что **G5 Software** оценивают каждую миссию в игре в 35 рублей.

■■■

Тем не менее G5 — чуть ли не единственные, кто поддерживают отечественное танковое симуляторостроение. И «Т-34 против «Тигра» — самый лучший их симулятор (прошлые «заслуги» студии в этой сфере предлагаем игнорировать по причине их полной неадекватности). Однако именно как игра «Танки Второй мировой» является все-таки посредственным проектом. Проблема даже не столько в качестве, сколько в количестве: за бортом осталось слишком много вещей, к которым мы привыкли в других, эталонных симуляторах. Но это все равно не повод игнорировать творчество G5 — на сегодня альтернативы их произведениям попросту не существует. ■

Когда экипаж танка считает, что находится в безопасности, командир высовывается из люка. Это отличный индикатор того, заметил ли вас противник.

Через смотровую щель видимость предельно ограничена. Враг вокруг может водить хороводы, а вы даже не будете подозревать об этом.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Серьезный прогресс для отечественного танкового симуляторостроения, но все еще не идеальная игра. Однако в контексте полного отсутствия конкурентов играть все-таки стоит.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

Роман Островерхов
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР: Экшен, Ролевая игра

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

- Издатель в России: 1С
- Разработчики: Arise, KranX Productions
- Похожесть: Магия крови, Dungeon Siege
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.nvdd.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Рисованные ролики получаются у наших разработчиков все лучше и лучше: в «**Не время для драконов**», например, они оформлены как страницы понятно чьей книги. Загрузочные заставки перед локациями выполнены в той же манере и производят исключительно приятное впечатление: пока не начал играть, можно даже помечтать, какая же, должно быть, исключительная «игра по мотивам»!

Вскоре выясняется первый подвох. Ни о каких «мотивах» речи не идет, действие игры трассирующим пунктиром пролегает строго по сюжету одноименного романа Лукьяненко и Перумова. Обычный московский парень Виктор без особого на то желания попадает в загадочный Срединный мир, куда приводит его хрупкая девушка Тэль. «Не время для драконов» — настоящий стимпанк, где есть и колдовство, и электричество, а по местной железной дороге гномы перевозят стихийных магов и замороженную заклинаниями рыбу.

Локации игры огромны, опрятны (движок от **SkyFallen** немолод, но на удивление бодр) и полны разнообразных врагов. Любая уважающая себя Action/RPG должна иметь в наличии пару сотен кабанов, разбойников и прочих тварей для удобной прокачки героя и его партии. Тут все это есть, не говоря об экипировке: не пройдет и пары часов, как ваши подопечные вооружатся выдающимися железками и окажутся обвешаны внушительной бижутерией. Если, конечно, вы не брезговали разбивать все бочки и вообще мародерствовали по полной: у торговцев здесь поживиться абсолютно нечем.

Неясно, усилиями какого демиурга создавались в игре квесты, но это были явно не Лукьяненко и Перумов. Язык изложения — отдельный параграф подсудности. Как только текст повествования перестает дословно копировать книгу, он превращается в месиво, над которым можно медитировать часами, пытаясь поймать ускользающий смысл («*А может ли у тех разбойников найтись некоторые части тела зомби?*»). Сами квесты — по большей части односложные интермедии, бесстыдно паразитирующие на литературной основе. Все они подчинены прокачке ваших персонажей.

С другой стороны, квесты в Action/RPG — не несущая конструкция. Балом правит резня! И правда, в «Не время для драконов» можно разжиться бензопилой и расчленить противника на кусочки. Или поджарить элементаля из огнемета. Вариантов масса, так что важно правильно определиться с прокачкой.

Развитие Виктора, единственного мультиклассового персонажа, станет нелегкой задачей, ибо новые ветки открываются постоянно, очков умений на все не хватает, а так хочется попробовать и очередь из пулемета, и болт с ядом, и водяной бич, и тотемную магию.

Интерфейс в игре не то чтобы недружелюбный, но совершенно не интуитивный. Вроде и сделано все «как у больших» (**Dungeon Siege** явно был первым ориентиром), а на деле постоянно всплывают мелкие неурядицы. Бывает, вещи в стенах застревают, иногда поле боя тонет в туманном мареве. Бегущий через полкарты отряд обязательно растянется в цепочку и запутается в трех соснах. Катастрофически не хватает тактических построений. Нет даже такой мелочи, как элементарное руководство по игре! Так что на жизненно важные вопросы (вроде способа изгнания персонажа из партии) ответ приходится искать шаманским методом научного тыка.

■■■

Самая обидная проблема игры — озвучка, точнее, ее полное отсутствие. Мало того, что музыка постоянно варьирует громкость и норовит совсем исчезнуть из слышимого диапазона, так еще и все диалоги подаются исключительно текстами. В результате игра выглядит так: кучка безмолвных болванов деловито трусит по огромным локациям, истребляя все на своем пути. И вот уже на языке вертится вердикт: «*У вас в игре очень красивые елки* (елки и правда прелесть)*, а все остальное как-то не задалось*».

Но все же есть в игре и второй, приятный подвох. Несмотря ни на что, дух приключения сможет захватить вас. Но только если вы знакомы с первоисточником. Дело в том, что у игры с романом общие лишь узловые события, а вот приходит к ним главгерой совсем иными путями. Тот, кому понравилась книга, обязательно оценит. Например, можно прорваться через засаду на вокзале всей командой, не потеряв преданного Предельника. Если вам непонятен смысл последней фразы, то, пожалуй, можете снизить для себя оценку игры еще на полбалла. Если же кивнули головой, то попробовать «**Не время для драконов**», несомненно, стоит. ■

Технология, конечно, катастрофически устарела, но некоторый шарм у картинки присутствует.

Громада справа — дирижабль, сбитый заклинанием воздуха. Да, у нас тут немного безумный мир.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 55%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Магию крови» смешать с Dungeon Siege, добавить щепотку стимпанка в духе Arcanum. Дать взболтать старательному, но неумелому бармену. Коктейль сносный, но крайне желательно перед употреблением ознакомиться с оригинальным рецептом (то есть одноименной книгой).

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	2.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Кирилл Волошин

ЖАНР Action/RPG/Стратегия

STRANGER

- Издатель: 1С
- Разработчик: Fireglow Games
- Похожесть: Серия «Аллоды»
- Мультиплеер: ■ Интернет ■ Локальная сеть
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.stranger-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Stranger — очень неожиданное и ныне редкое выступление в русском народном жанре «как «Аллоды». С рядом оговорок и ворохом интересных идей, которые прикреплены к известной механике.

Основа игры — все то же медитативное путешествие героя по карте конкретной локации в компании неизменных наемников. Последние выстраиваются в отряды и полностью подчинены игроку: мы можем бросить их в атаку или приказать стоять тихо, игнорируя кривляющихся в метре монстров. Плюс — несколько вариантов формаций и унизительная, по сути, зависимость каждого отдельно взятого наемника от того, какое оружие и броню выделит ему игрок. Попытка решить задания миссии в одиночку приравнивается к самоубийству, и посему мы обходим все окрестные населенные пункты, работаем на побегушках у их обитателей, чтобы в награду получить готовый отряд бесплатно или же право нанимать здесь воинов.

Дополнительный вкус этой известной жвачке придает пара интересных особенностей Stranger. Во-первых, практически каждая карта, помимо наземной, имеет и подземную часть. Это решение, напоминающее разом **Armies of Exigo** и **Dragonshard**, удваивает количество интересных приключений. Во-вторых, каждый герой (а в сюжетной кампании их трое) и наемники развивают свои характеристики не только автоматически (параметры растут по мере их использования), но и при нашем личном участии. Речь о ветвистой системе умений на все случаи жизни, которые приобретаются за очки талантов. В-третьих, мы можем захватывать кузницы, чтобы изготавливать там разные виды оружия и брони, придавая им различные магические эффекты. Ресурсом выступают артефакты, поднятые после битвы: в любой момент времени их можно переплавить на металл. Как и в **Hellgate: London**, это убивает двух зайцев: освобождает место в инвентаре и дает возможность получить что-то более приличное. Есть и дипломатия: переданные какому-то племени или персонажу ресурсы (кристаллы различных цветов) превращают врагов в союзников, которые охотно делятся наемниками или открывают доступ к чему-нибудь интересному.

Но ключевая особенность Stranger — магическая система. Отданные юниту кристаллы определенного цвета создают вокруг него красное, синее или зеленое поле, в котором автоматически (!) срабатывают заклинания того же цвета. Вероятность вызова спелла и его сила зависят от интенсивности поля (больше кристаллов — больше интенсивность). Влияют на это и магические пушки (креции), которые разбросаны по карте и сами вызывают заклинания различных цветов. Захватив их, вы обернете положительные спеллы на себя и союзников, а отрицательные — на всех остальных. Кроме того, кристаллы можно смешивать, создавая фиолетовое, желтое или белое поле: так срабатывают более мощные и интересные заклинания.

■■■

Все это в совокупности порождает необычный коктейль из ролевой игры, стратегии и уникального магического конструктора. Миссии переполнены приключениями, оригинальный мир отлично проработан, события интригуют. Поручения примитивны по сути, но это уже традиции жанра.

Однако есть и проблемы, не дающие нам морального права поставить игре более высокий балл. AI, мягко говоря, не блещет. Управлению персонажем и камерой явно недостает полезных функций. Сложность авторы зачастую завышают не дизайном миссий, а простым перерождением врагов. Плюс надо привыкнуть к милой, но откровенно вчерашней графике. Наконец, магическая система не до конца продумана: более-менее комфортно она работает до тех пор, пока под контролем один-два юнита с заклинаниями. В иных случаях вы потеряете уйму времени и нервов, выстраивая персонажей таким образом, чтобы их поля не смешивались. Да и постоянные манипуляции с кристаллами, состав которых нужно перетасовывать каждый раз, когда вы захотите поменять активные заклинания разных цветов, рано или поздно начинают напрягать. ■

К ключевой цели тут можно идти напрямую или же сократить путь, выполнив ряд дополнительных квестов.

Вместо инвентаря здесь склад, где скапливается все, что плохо лежит. А уже оттуда распределяется по юнитам.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 75%

ДОЖДАЛИСЬ?

Необычная, во многом новаторская, но в то же время шероховатая и требовательная к нашему терпению ролевая стратегия в духе старых добрых «Аллодов».

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

Кирилл Волошин

ЖАНР: Action, RPG

AVENCAST

RISE OF THE MAGE

- Издатель: Lighthouse Interactive
- Разработчик: ClockStone Software
- Издатель в России/локализатор: GFI, Руссобит-М
- Похожесть: Revenant, Nox
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.avencast.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб

Avencast: Rise of the Mage — неожиданно удачный «убийца **Diablo**» родом из Австрии. **ClockStone Software**, к счастью, лишены амбиций и заняты тщательной реализацией общепринятых норм. Местный сюжет — очевидная аллюзия на приключения Гарри Поттера. Главный герой — юный чародей, сдающий последний выпускной экзамен в местной академии магов. У него все получается — ребенок, подкинутый магам еще младенцем, с детства отличался уникальными способностями. Однако по возвращении из склепа, где заседала экзаменационная комиссия, молодой волшебник застает родную академию в руинах. Немногие выжившие забаррикадировались в библиотеке и поведали о нашествии на альма-матер демонов во главе с каким-то особенно злопамятным мужчиной. В итоге практически вся игра проходит в стенах академии, где нам предстоит гоняться за импровизированным Волан-де-Мортом.

Завязка, безусловно, не претендует на откровение. Но австрийцы удивительным образом наполнили игру яркими персонажами, интересными квестами и диалогами, которые не то чтобы блестяще поставлены или полны глубокого смысла, но написаны качественно и живо. Скучать не дают однокурсницы, девушки, постоянно теряющие ручных бесов, харизматичный гном-торговец со своим скелетом в шкафу, маг на летающей инвалидной коляске и масса других алчущих нашего внимания и помощи товарищей. Самое интересное, что многие сюжетные и побочные задания завязаны на решения паззлов, достойных чистокровных квестов. Найти тайную дверь в стене, пройтись по нужным буквам, высеченным на полу, заманить босса в хитроумную ловушку или решить настоящую головоломку с телескопом, лупами и зеркалами — подобную концентрацию интересных загадок в ролевых играх можно встретить лишь в некоторых модах к сериалу **Neverwinter Nights**.

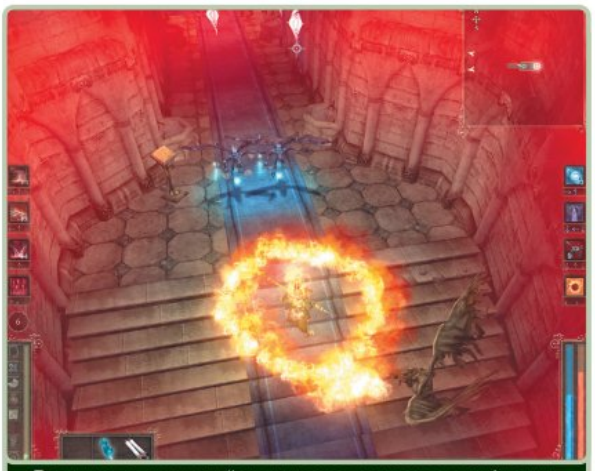
Вспоминаются также древние **Nox** и **Revenant**, игры, созданные в то время, когда в жанре action/RPG полагалось не производить Diablo-клоны, а изобретать что-нибудь свое. Avencast с ними роднят не только принципы построения некоторых квестов, но и боевая система. Здесь активно задействована клавиатура: управление персонажем осуществляется по WASD-раскладке, а герой может активно стрейфиться, перекатываясь или резко отскакивая в разные стороны. При этом ближний бой плотно повязан с магией: простым алгоритмом «удар по левой кнопке мыши, магический плевок по правой» дело не ограничивается. Авторы идеально сбалансировали игру: здесь множество действительно умных и разнообразных врагов, поэтому залогом успеха становится именно грамотное комбинирование меча (в данном случае посоха) и магии. При этом чары трех школ (крови, духа и призыва) идеально работают лишь в сочетании друг с другом. Заклинания активируются либо «горячей клавишей», либо комбинацией определенных кнопок. Поначалу это кажется дикостью, но специфика управления персонажем такова, что зачастую удобнее и быстрее швыряться заклятьями именно «вручную», чем пользоваться одной клавишей.

В итоге бои отличаются залихватским угаром и задействуют не только мышечные рефлексы, но и голову. А потому они не наскучивают, скорее наоборот — чем больше врагов, тем интереснее схватка.

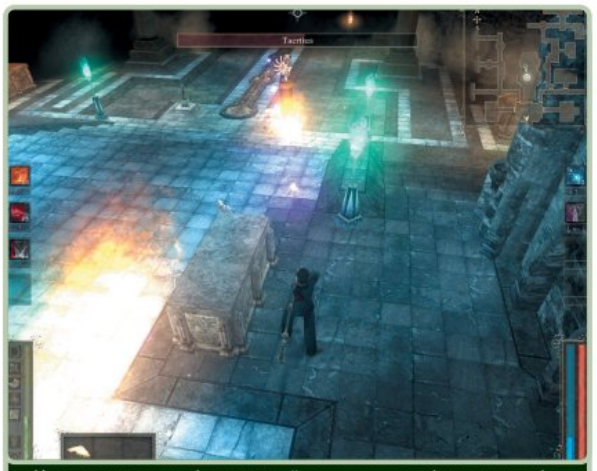
Здесь же — простая, но наглядная ролевая система, обилие магических одежд и бижутерии.

■ ■ ■

Может показаться, что австрийцы выпустили свою игру некстати. Но на самом деле их единственным прямым конкурентом является **Hellgate: London** (которому Avencast, безусловно, проигрывает в масштабе, бюджете и качестве исполнения). Пока поклонники CRPG празднуют пришествие **The Witcher** и аддона к **Neverwinter Nights 2**, любители action/RPG грустят. Так вот, Avencast именно им и адресован. ■



Большинство заклинаний активируется посредством комбинации клавиш и кнопок мыши. Работает это гораздо лучше, чем кажется.



Игра исповедует комбинированный подход: отвлечь босса ручным бесом, а самому зайти со спины — это лишь самый примитивный пример.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интересная, с любовью сделанная Action/RPG, адресованная всем, кому в Лондоне с демонами оказалось не очень уютно.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

Владимир Кириллов

ЖАНР ■ Action ■ Ролевая игра

ESCAPE FROM PARADISE CITY

- Издатель: CDV Software Entertainment
- Разработчик: Sirius Games
- Издатель в России/локализатор: Бука
- Похожесть: ■ Gangland ■ Diablo
- Мультиплеер: Интернет
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.paradisecity–thegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Интерактивные симуляторы бандитской малины, как ни странно, тоже эволюционируют. Дебютный проект студии **MediaMobsters** под названием **Gangland**, например, предлагал (в 2004 году) чуть ли не гангстерский вариант **The Sims**. Создавая собственную финансовую империю, игрок лично проходил творческий путь от «шестерки» до локального «дона карлеоне», попутно заглядывая в церковь для заключения выгодного брака. Gangland оказалась занятной штукой, но быстро приедалась.

«Возможно, игре просто не хватает шоу, яркого сюжета и броских персонажей?» — очевидно, подумали разработчики и решили сменить концепцию. А заодно название студии и сам бренд. Так появилась **Escape from Paradise City** — более динамичная сюжетная игра, которая похожа не на стратегию, а на ролевой экшен с рудиментарным менеджментом.

На главных ролях тут — трио довольно ярких персонажей. Портер, Энджел и Борис, находясь за решеткой, получили то самое предложение, от которого нельзя отказаться: теперь в качестве агентов ФБР под прикрытием они внедрены в криминальный мир Paradise City, а их целью является выявление тайной организации под названием — внимание! — «Вечность». Это, конечно, не образчик виртуозного сценария, но сюжет вполне способен увлечь и содержит даже некоторую интригу. К тому же сценаристы грамотно чередуют миссии за разных персонажей.

Между тем сами задания, как правило, сводятся к захвату районов города. И вот тут все довольно примитивно. Достаточно избить до полусмерти местного босса, после чего тот сделает все сам. Получив контроль, мы можем нанять определенное число гангстеров, которые будут либо защищать нашего наместника от атак соседей, либо по приказу атаковать главарей других территорий. Боевики отличаются специализаций и подлежат разовому апгрейду. За деньги, разумеется. На этом так называемая стратегия заканчивается. Районы приносят разовую прибыль, на объем которой мы никак не можем повлиять (например, развитием старых и покупкой новых доходных мест). Основное наше занятие — постоянное избиение бандитов всех мастей, из которых выпадают деньги, ценные предметы (их можно продать в магазинах) и очки опыта.

Ролевая система — пожалуй, главное достижение **Escape from Paradise City**. Она разнообразна: ветвистое дерево навыков позволяет развивать не только сильного бойца ближнего боя, ловкого стрелка или тихого убийцу, но и хитрого авторитетного лидера. Каждый из трех героев изначально специализируется на чем-то одном, но это не мешает нам в дальнейшем развивать их по своему усмотрению. А развивать (по крайней мере, первые несколько часов) хочется.

Как action/RPG **Escape from Paradise City** выступает достойно. Она богата на интересные навыки, множество видов оружия, брони, различные вспомогательные напитки и даже образчики нанотехнологий, которые значительно улучшают жизненные характеристики персонажа. Кроме того, есть тренеры, продающие специальные умения, а после захвата некоторых районов у вас появляются уникальные способности, которые включаются на определенное время и расходуют очки авторитета. Последние выдаются не только за присвоение территорий, но и за выполнение многочисленных второстепенных заданий, которыми всегда готовы поделиться местные жители.

■■■

Основная проблема состоит в том, что Escape from Paradise City, как и Gangland, очень быстро выдыхается. Сюжет и персонажи не в состоянии скрыть однообразные и абсолютно идентичные миссии. Плюс неидеальное управление и навигация по карте, вялый AI (оставленный без присмотра герой будет зевать под градом пуль) и полиция, которая отчего-то самоустраняется и не принимает активного участия в творящемся беспределе. В общем, хочется больше, выше сильнее, а получается мало, плохо и скучно.

P.S. Русская версия Escape from Paradise City практически безгрешна. Во-первых, локализация появилась практически одновременно с мировым релизом, что само по себе редкость. Во-вторых, в залежах текста (которого в игре немало) ошибок практически нет. В-третьих, все герои получили удивительно точные русские голоса. Но самое главное — локализация чудесным образом не превращает вымышленную криминальную драму в интерактивную версию **«Бандитского Петербурга»**, за что **«Буке»** отдельное спасибо. ■

Два режима камеры позволяют оценивать происходящее не только со стратегической высоты, но и прямо из-за плеч героя.

В числе прочих умений персонажей значится специальный выстрел по ахиллову сухожилию.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Небезынтересная помесь Diablo и криминальной стратегии, интерес к которой испаряется, не успев толком появиться.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Сергей Звездов

ЖАНР Квест

DARKNESS WITHIN

FORGED IN PURSUIT OF LOATH NOLDER

- **Издатель**
  Lighthouse Interactive
- **Разработчик**
  Zoetrope Interactive
- **Издатель в России/локализатор**
  Акелла
- **Похожесть**
  - Sherlock Holmes: The Awakened
  - Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Два CD
- **Сайт игры**
  www.zoetropeint.com/in/ineng.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

Г.Ф. Лавкрафт продолжает пользоваться у разработчиков квестов нездоровым успехом. **Darkness Within: In Pursuit of Loath Holder** — еще одна попытка рассказать лавкрафтовские ктулху-мифы при помощи привычной квестовой механики. Сюжет вращается вокруг частного детектива по имени Лоут Нолдер, поиском которого занимается главный герой, офицер полиции. После таинственного исчезновения детектив считался пропавшим без вести, но недавно Нолдер снова заявил о себе. Видимо, он причастен к смерти известного антрополога-любителя, собиравшего древности и жившего в старом викторианском доме на окраине города.

Darkness Within радостно отыгрывает все фирменные лавкрафтовские трюки и мотивы его вселенной. Как минимум два персонажа проводят ночь в сумасшедшем доме; в дневниках, найденных во время игры, содержатся записи о племенах людоедов, которые приносят человеческие жертвы и поклоняются древним богам; там же сообщается о раскопанных городах с уникальной архитектурой, о возрасте которых можно лишь гадать… В общем, если вы хотя отдаленно знакомы с миром Ктулху, то почувствуете себя дома.

«*Содержатся записи*» — это вообще ключевая характеристика Darkness Within. В процессе поиска пропавшего детектива мы перелопатим гору дневников, писем, записок, отчетов, газетных статей и оккультных книг. Практически вся игра построена на текстах: в них содержатся главные открытия, раскрываются Страшные Тайны, непосредственно в текстах имеются головоломки, и в них же — ключи решения к другим, реальным пазлам.

Darkness Within принадлежит к новой, пока еще скромной категории квестов. Если обычно головоломки решались с помощью предметов, то сейчас к ним прибавились «мысли». Последние можно совмещать с другими предметами или «мыслями» прямо в инвентаре, в специально предназначенных для этого ячейках. Новые «мысли» появляются после определенных событий или в результате удачного совмещения уже имеющихся мыслей/предметов. Прелесть такого подхода в том, что игрок сильнее погружается в атмосферу детективной работы и может по праву гордиться собой в случае успеха — ведь именно он строил логические связки буквально собственными руками!

Указанная механика дополнена возможностью исследовать документы (конкретно — подчеркивать важные места в найденных текстах в поисках новых мыслей-зацепок). То есть пройти игру, совмещая предметы случайным образом, теперь действительно не получится. Вам придется обращать внимание на смысл прочитанного и ловить каждую деталь.

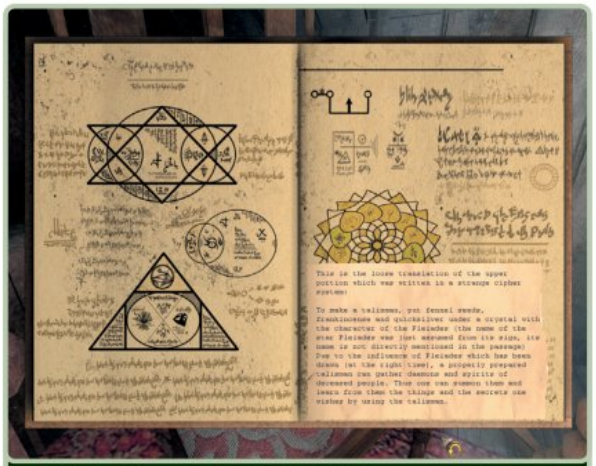
Большим подспорьем в игре станет встроенная система подсказок. Если на максимальном уровне сложности помощь целиком отключена, то на самом легком игра подкидывает советы каждый раз, когда в инвентаре появляется новая «мысль». Это сильно облегчит общение с игровой механикой и, что важнее, поможет в тех случаях, когда интерфейс откажется понимать ход ваших мыслей.

Darkness Within — далеко не шедевр 3D-искусства, а модели персонажей так и вовсе отвратительны (к счастью, они встречаются редко), но разработчики скрывают недостатки как могут. В итоге атмосфера таки нагнетается. К тому же, как это сейчас принято у бюджетных квестов, Darkness Within уделяет серьезное внимание музыке и звуку. Благодаря ним игра местами напоминает, страшно сказать, **Silent Hill 4: The Room.**

■ ■ ■

Конечно, дешевая графика — внушительный недостаток, но у Darkness Within есть проблема посерьезней: местами игра смертельно скучна. Чтение чужих дневников — прекрасное занятие, но периодически действие превращается в непрерывное штудирование записей незнакомых вам людей. Тут, правда, надо отдать авторам должное — Лавкрафт в своих книгах заставлял читателя заниматься примерно тем же самым. ■

Периодически игра дословно цитирует Myst.



Лавкрафтовская проза, надо отдать авторам должное, выглядит поскучнее.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Занятный, местами инновационный и явно не самый худший квест по мотивам книг Г.Ф. Лавкрафта.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

РЕКЛАМА

СУДЬБА ДВУХ МИРОВ В ТВОИХ РУКАХ!

Золотой компас

Официальная видеоигра

В роли бесстрашной бунтарки Лиры и ее друзей вам предстоит совершить волшебное путешествие по параллельному миру, в котором закованные в броню белые медведи правят собственным королевством, а человеческая душа выглядит как забавное живое существо - деймон. Путь к спасению двух миров укажет вам Золотой компас...

12+
www.pegi.info

смотрите в кинотеатрах с 6 декабря

www.goldencompassgame.com

SEGA
www.sega-europe.com

XBOX 360. PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP. NINTENDO DS. Wii PC DVD MOBILE

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA corporation. ©MMVII New Line Productions, Inc. The Golden Compass™ and all related characters, places, names and other indicia are trademarks of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Developed by Shiny Entertainment, a division of Foundation 9 Entertainment. The Shiny Entertainment name and logo are trademarks of Foundation 9 Entertainment. "PS", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are trademarks of NINTENDO. All rights reserved.

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

A2M

Shiny Entertainment

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

■ **Жанр:** тактический экшен ■ **Издатель/разработчик:** Ubisoft Entertainment/GRIN ■ **Издатель в России/локализатор**: GFI/Руссобит-М
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №9'2007

Advanced Warfighter 2 уже куда ближе к оригинальному **Ghost Recon**, чем консольное недоразумение **Ghost Recon 2** и первый, глубоко компромиссный **GRAW.** Напарники снова обрели человеческое лицо. Им вернули четкую специализацию, ФИО и право на медицинскую помощь: павшие не возрождаются к началу следующей миссии, а отлеживаются в полевом госпитале. Впрочем, это все напускное: все реверансы в сторону классики здесь присутствуют скорее для вида, и тактика «один против всех» по-прежнему работает безотказно. Но если не ждать от игры серьезности и глубины, можно отлично провести время.

ПЕРЕВОД: Локализация чуть запоздала, а жаль: на фоне массового выхода хитов русскоязычные пользователи рискуют пропустить неплохую игру. Зато сам перевод получился загляденье. Не озвучены только некоторые ролики — там идут субтитры, и это, пожалуй, к лучшему. В самой игре актеры работают на «отлично». Озвучены все персонажи, притом адекватно: от рядового напарника до ведущего новостей. Текст, которого очень много в брифингах, также переведен ровно и грамотно. Правда, шрифт в высоких разрешениях выглядит мелковато. Главная же проблема локализации — необходимость скачивать с сайта **«Руссобит-М»** патч, исправляющий ошибку ключа в мультиплеере. Маленький неприятный сюрприз для любителей игры по сети. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

КОСМИЧЕСКИЙ АС (SPACE ACE)

■ **Жанр:** интерактивный мультфильм
■ **Издатель/разработчик:** Digital Leisure/Cinematronics
■ **Издатель в России/локализатор**: 1С

«Космический ас» — еще один интерактивный мультфильм, нарисованный **Доном Блатом** (экс-диснеевский аниматор, который приложил руку к множеству классических фильмов этой компании). Здесь, однако, налицо творческий кризис: игра похожа на серию **Dragon's Lair** практически как две капли воды, разве что вместо мечей и заклинаний здесь бластеры и лазеры, а злого колдуна заменяет синекожий толстяк Командор Борф. В главной роли по-прежнему мускулистый супергерой с глупым выражением лица, а его миссия — спасти красавицу из лап злодея. Наша задача во всем этом балагане тоже не изменилась: нужно всего лишь вовремя нажимать одну из пяти кнопок. А можно не делать и этого: достаточно включить «режим просмотра» и просто наслаждаться неплохим мультфильмом.

ПЕРЕВОД: «1С» вновь сделали локализацию в лучших традициях телевизионных переводов: русская звуковая дорожка наложена прямо поверх оригинальной. В сочетании с узнаваемым анимационным стилем и низким разрешением видео такой подход дает очень милый ностальгический эффект: лет десять назад все мультфильмы издавали только в таком виде. Знакомые голоса актеров только усиливают сходство. Посвящается всем, чье детство пришлось на середину девяностых. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» КЛАССИКА

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

UNREAL TOURNAMENT 3

■ **Жанр:** сетевой шутер ■ **Издатель/разработчик:** Midway/Epic Games
■ **Издатель в России/локализатор**: ND Games
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2007

Избежавшая деградации в спортивный симулятор серия **Unreal Tournament** силами образумившейся **Epic Games** в третьей части наконец оправдала все возложенные на нее надежды. Несмотря на скомканный интерфейс, традиционно глуповатый сюжет (лошадиная доля пафоса прилагается) и прочие второстепенные вещи, геймплей нового UT радует как верностью традициям классического deathmatch, так и новаторством в игровых режимах.

ПЕРЕВОД: Специфика жанра сетевых шутеров такова, что вещи вроде сюжета или перевода там вроде бы необязательны — все и так ясно. А если и неясно, то ничего страшного: сюжет в Unreal Tournament 3 куцый и снабжен такими диалогами, что от смеха можно живот надорвать. Катсцены интересны лишь тем, что можно вблизи рассмотреть персонажей: уровень исполнения действительно впечатляет.

Но, увы, все далеко не так просто. Стоит обратить какое-нибудь *«Well done!»* в *«Молодец!»*, а *«Double kill!»* и *«Triple kill!»* — в несуразные *«Двоих!»* и *«Троих!»*, как игра резко прибавляет в придурковатости. Не говоря уже о резкой потере такой хрупкой субстанции, как атмосфера. Живо вспоминаются отдельные перлы пиратских переводов самого первого Unreal Tournament — вот смеху-то было! — *Станислав Ломакин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8.5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

GENESIS RISING: ПОКОРИТЕЛИ ВСЕЛЕННОЙ (GENESIS RISING: THE UNIVERSAL CRUSADE)

■ **Жанр:** RTS в космосе ■ **Издатель:** DreamCatcher Interactive
■ **Разработчик:** Metamorf Studios ■ **Издатель в России/локализатор**: Акелла
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №6'2007

Genesis Rising довольно бездарно похоронил под своим телом отличную идею. Потенциально **The Universal Crusade** имел оригинальный сюжет (в роли захватчиков-пришельцев на этот раз выступали сами земляне) и необычный подход к юнитам. Все звездолеты в игре — живые. Ресурсы заменяет льющаяся из них кровь, а вместо апгрейдов используются гены, позволяющие быстро переделать любой корабль под сложившуюся ситуацию.

Увы, **Metamorf Studios** сочинили жиденький набор тех самых генов, всего три вида кораблей, тесные, как коммуналка, карты и AI, способный проиграть партию бытовому утюгу. Хотя, надо признать, звездолеты в жанре «ночной кошмар Клайва Баркера» все еще выглядят впечатляюще.

ПЕРЕВОД: На Западе к Genesis Rising прилагался комикс по мотивам — у нас в стране таким баловать не принято, и версия от **«Акеллы»** исключением не стала. А вот бестолковые и сумбурные описания оружия, генов и всего прочего уже не вина локализаторов — они просто перевели то, что было в оригинале. В целом, к проделанной переводчиками работе претензий нет. И сюжетные диалоги, и интерфейс переведены без огрехов и с сохранением необходимой атмосферы, которая в основном создается не текстом, а визуальным дизайном. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

MASTER OF ORION 3: ПРЕСТОЛ ГАЛАКТИКИ
(MASTER OF ORION 3)

■ **Жанр:** пошаговая стратегия ■ **Издатель:** Infogrames
■ **Разработчик:** Quicksilver Software ■ **Издатель в России/локализатор:** Акелла
■ **Полная рецензия:** «Игромания»№4'2003

Свершилось: одна из инкарнаций легендарного **Master of Orion** теперь переведена и на русский язык. Правда, издана отчего-то сразу третья часть, среди фанатов серии известная как *«осквернитель праха»* и *«космический позор»* (справедливости ради отметим, что у **Master of Orion 3** есть и свои поклонники). **Quicksilver Software** попытались избавить игроков от необходимости контролировать все и вся, переложив микроменеджмент на плечи компьютера. Но AI с задачей не справился, а управлять игрой самому оказалось невозможно из-за громоздкого интерфейса. Ну и фиксированное разрешение 800x600 сегодня выглядит совершенно неприлично.

ПЕРЕВОД: Поскольку Master of Orion 3 на 90% состоит из таблиц, работы у локализаторов было много. Претензий к переводу нет, кроме отдельных моментов (к примеру, название расы *«цинониды»* напоминает об уроках химии, а словосочетание *«местный ВВП»* вызывает неоднозначные ассоциации). Удивляет также предупреждение *«Не используйте кириллицу в названии пути установки игры»*. Другим сюрпризом стало наличие на коробке ограничения «12+» — на отечественной продукции такое увидишь нечасто, да и не так уж страшен для детской психики Master of Orion 3, как его малюют. Общение с ним грозит разве что умственным перенапряжением. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION: ТРАНСПОРТНЫЙ БУМ

■ **Жанр:** стратегия
■ **Издатель/разработчик:** Chris Sawyer/Atari ■ **Издатель в России:** Акелла
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2004

Locomotion Криса Сойера на деле обернулся все тем же **Transport Tycoon** (за авторством все того же Криса Сойера), только еще увлекательнее и глубже. А вроде бы все так просто — нужно лишь соединять железными дорогами города, поселки, фабрики и т.д. Как Locomotion, несмотря на все сотворенные ей смертные грехи (загибайте пальцы: глючность, ужасная графика, невнятный звук), удавалось удерживать нас у мониторов всю ночь — до сих пор остается тайной. Но факт остается фактом — даже сегодня, три года спустя, играть в Locomotion куда веселее, чем даже в «новомодный» **Sid Meier's Railroads!**

ПЕРЕВОД: Огорчает, конечно, тот факт, что русская версия появилась на прилавках так поздно — оригинал-то вышел три с половиной года назад. И еще одна неприятная деталь: на некоторых компьютерах Chris Sawyer's Locomotion (в локализации обзавелась подзаголовком **«Транспортный бум»**) не желает принимать CD-ключ, напечатанный на коробочке, — в инсталляторе просто не загорается кнопка «Далее». Что касается самого перевода, то он выполнен на достойном уровне. Хоть и переводить там нужно лишь названия населенных пунктов и меню. Так что если вы еще не знакомы с классикой — милости просим. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ПЕЧЕНЮШКА-НИНДЗЯ
(NINJABREAD MAN)

■ **Жанр:** аркада
■ **Издатель/разработчик:** Data Design Interactive
■ **Издатель: в России/локализатор:** Новый диск

Номинально являясь детской аркадой, **Ninjabread Man** пугает совсем недетскими требованиями к игроку. Основная беда — в неудобном управлении. Чтобы нормально совладать с мучным (да-да, это действительно пряничный человечек с катаной) героем, требуется как минимум многолетний опыт игры в **Tomb Raider**. Оживший кусок теста крайне вяло реагирует на наши команды и при первой же возможности падает с любого уступа. В результате даже первый уровень проходится минимум с десятой попытки.

Со всем остальным тоже грустно: доисторический геймплей (бежим-прыгаем-рубим), дряхлая графика движка **RenderWare** и неудачный дизайн уровней нагоняют устойчивую тоску. Мы хотели было похвалить игру за оригинальную прянично-конфетную тематику и постмодернистские приемчики, но вспомнили, что то же самое уже было проделано игрой **Zool** еще пятнадцать лет назад.

ПЕРЕВОД: Сюжет игры ограничивается двумя предложениями на коробке с диском, озвучки нет вовсе. Всей работы у локализаторов было — перевести игровое меню, с чем они успешно справились. Непонятно только, кому и для чего понадобилось издавать в России эту скучную безделушку двухлетней давности? — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ПУШЕЧНОЕ МЯСО
(DEVASTRO)

■ **Жанр:** аркада
■ **Издатель/разработчик:** Catnap Games
■ **Издатель в России/локализатор:** Новый диск

«Пушечное мясо» — творческое переосмысление культовой **Canon Fodder**, аркады четырнадцатилетней давности. В нашем распоряжении — отряд солдат, которые умеют стрелять и кидать гранаты. Их задача — защитить Америку от нашествия инопланетян (в оригинале научной фантастики не было). Можно руководить каждым бойцом по отдельности, но гораздо веселее водить их шумной толпой. Управляется маленькая армия предельно просто: левой кнопкой идем, правой — стреляем. Иногда дают порулить техникой.

Игра выглядит очень бедно (двумерная графика и практически полное отсутствие анимации и звуков), но это с лихвой компенсируется приятным анимационным стилем и простоватым, но забавным юмором — солдаты охотно комментируют происходящее на экране (так, при виде пришельцев они сообщают: *«Надеюсь, они и Элвиса с собой привезли»*).

ПЕРЕВОД: Локализация **Devastro** — задача куда более сложная, чем может показаться. Текста в игре очень много, специфического юмора — не меньше. Так вот, читать диалоги легко, а посмеяться есть над чем и в русской версии. Кроме того, надписи, сопровождающие взрывы (эта стилизация под комиксы тут заменяет спецэффекты), тоже переведены. Отрадно. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

LA STREET RACING

- **Жанр:** аркада
- **Издатель/разработчик:** Groove Games/Invictus
- **Издатель в России/локализатор**: Руссобит-М/Play Ten Interactive

LA Street Racing — пример качественной бюджетной автоаркады. Самая приятная особенность игры — вменяемая физическая модель: машины ведут себя на дорогах весьма правдоподобно. Все остальное, впрочем, тоже выполнено на достойном уровне. По сюжету мы играем за безымянного стритрейсера, которому захотелось стать лучшим в своем городе (это Лос-Анджелес, если кто еще не догадался). Для этого он вступает в дуэли с другими гонщиками, делает ставки на свою победу, тюнингует старые машины и покупает новые. Из недостатков — игре ощутимо недостает свободы: по городу ездить никто не дает, сам мегаполис ужался до размеров десятка гоночных трасс. Да и оптимизация движка могла бы быть чуть получше — на высоких настройках игра имеет свойство подтормаживать. В остальном — добротный симулятор. Российским ремесленникам до такого уровня еще пахать и пахать.

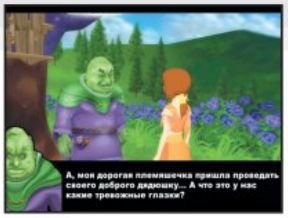
ПЕРЕВОД: Прилично переведенный текст и отсутствие крупных ошибок — такой получилась локализация от «Руссобит-М». Мелкие недочеты, правда, все же присутствуют. Так, иногда мы натыкались на неестественные словосочетания вроде *«престиж-уровень»* (почему не уровень престижа?) и *«чистый сектор»* (что это вообще значит, мы так и не поняли). Но в целом, все на уровне. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ЛИЛУ И ЕЕ ЗВЕЗДНЫЙ ЗВЕРЬ (FALLING STARS)

- **Жанр:** ролевая игра
- **Издатель/разработчик:** Pinnacle Entertainment/Ivolgamus
- **Издатель в России/локализатор**: Новый диск/troll.ru



Попытка литовских разработчиков закосить под аниме и покемонов обернулась грубоватой, но не лишенной шарма детской ролевой игрой. Симпатичный сказочный антураж, нетривиальные мини-игры и симпатичный синий монстрик в качестве оружия массового поражения — все это здесь есть и работает. Не лучшим образом, конечно, но детям должно понравиться.

ПЕРЕВОД: Студия **troll.ru** в очередной раз отличилась хорошим переводом. Прежде всего, радует то, что локализаторы не стали бездумно переводить имена и названия на русский язык, а адаптировали их: вместо девочки с корявым именем Люна и королевства с труднопроизносимым названием Даззлтон у нас соответственно Лилу и Лидония. Да и само название **«Лилу и ее звездный зверь»** против оригинального **Falling Stars** («Падающие звезды») звучит как-то приятнее и... теплее, что ли. Кроме того, приятно удивила игра актеров: интонации верны, все персонажи звучат очень живо (этому способствует и грамотный перевод текста), а если и переигрывают, то только там, где это уместно в рамках детской игры. После всех метаморфоз игра стала чуть ли не на порядок интересней в сравнении с английской версией. Словом, чудо, а не локализация. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

DRIVER: PARALLEL LINES

- **Жанр:** action/автогонки
- **Издатель/разработчик:** Ubisoft Entertainment/Reflections Interactive
- **Издатель в России/локализатор**: 1С
- **Полная рецензия:** «Игромания» №8'2007

Driver: Parallel Lines — довольно удачная попытка возрождения некогда знаковой для жанра серии. Во-первых, игра избавилась от условностей и завышенной сложности одиночных миссий, утянувших на дно **Driv3r.** Концепция свободного города, где никто не заставляет с пистолетом у виска снова и снова перепроходить одно и то же задание, сделала четвертую часть куда более разнообразной. Во-вторых, физическая модель даст фору любому **GTA**. Но самое главное — увлекательный сюжет, хорошие персонажи и выдержанный стиль, особенно в той части, где действие происходит в Нью-Йорке 1970-х годов.

ПЕРЕВОД: Локализация от **«1С»** подзадержалась: игра вышла еще летом, то есть полгода назад. Многие конкуренты, прямо скажем, работают оперативнее. Сам перевод сделан качественно, однако мелких огрехов избежать все же не удалось. Скажем, шрифт оригинала, точно сохраненный в русской версии, воспринимается почему-то тяжелее: в кириллице буквы на некоторых надписях почти сливаются. Есть проблемы и с озвучкой: отдельные персонажи, в том числе и главный герой, звучат просто шикарно. А вот наш первый работодатель Слинк в роликах говорит достаточно солидным, хотя и пафосным голосом, зато непосредственно в игре совершенно нелепо блеет, словно козленок-имбецил. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

НЭНСИ ДРЮ: БЕЛЫЙ ВОЛК ЛЕДЯНОГО УЩЕЛЬЯ (NANCY DREW: THE WHITE WOLF OF ICICLE CREEK)

- **Жанр:** квест
- **Издатель/разработчик:** Her Interactive
- **Издатель в России/локализатор**: Новый диск
- **Полная рецензия:** «Игромания» №8'2007

«Нэнси Дрю: Волк Ледяного ущелья» немного выделяется на фоне остальных частей «Нэнси Дрю» своим качеством. Это по-прежнему простенький квест для девочек, но факт — на этот раз разработчики напряглись и добавили немного нового. Разнообразие головоломок и всякие мелочи вроде необходимости проводить часть времени в теплых помещениях, чтобы не заболеть, приукрашивают знакомый до боли зубовной геймплей.

ПЕРЕВОД: Над локализацией работали те же переводчики и, с позволения сказать, актеры, что и над предыдущими частями. Русская Нэнси говорит с незабываемой интонацией отсталой, неизменно бодрой и веселой пионервожатой, которая смотрит на мир с восхищением и трепетом пятилетнего ребенка. Нет, серьезно. Если русский голос Нэнси Дрю не сделает из вас серийного маньяка с расшатанной психикой, то вы поразительно стойкий человек.

Второстепенные персонажи, как всегда, получились немного лучше, но это не спасает положение. Качество перевода и озвучки по-прежнему отвратительное: **«Новый диск»**, можно сказать, держит марку — держит ее ниже уровня моря. Переведенные надписи тоже выполнены без вкуса и уважения к оригинальному стилю: они выглядят так, словно их нарисовали в Paint'е во время обеденного перерыва. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

МЕРТВЫЕ РИФЫ
(DEAD REEFS)

- **Жанр:** квест **Издатель/разработчик:** The Adventure Company/ Streko-Graphics **Издатель в России/локализатор:** Новый диск
- **Полная рецензия:** «Игромания» №9'2007

Dead Reefs — мистический квест, главный герой которого удивительно похож на **Джонни Деппа**. Сюжет словно списан из «готического» романа средней паршивости; плохое управление и техническая отсталость с переменным успехом мешают нам получить удовольствие от густой мистической атмосферы, царящей в игре (одно из неоспоримых достоинств Dead Reefs). И, конечно, полное отсутствие чуткости к игроку, в результате которого львиную долю времени он проводит в скитаниях и мыслях «*что мне делать дальше?*».

ПЕРЕВОД: Большую часть текста составляют фразы главного героя, в то время как остальные персонажи редко произносят больше двух-трех реплик за игру. **Dead Reefs** — бюджетный квест, и отношение к нему у **«Нового диска»** соответствующее. По сравнению с переводами **Nancy Drew** голоса, конечно, звучат более адекватно, а речь главного персонажа не идет ни в какое сравнение с щебетанием русской Нэнси, но локализация по-прежнему далека от идеала. Неплохо на общем фоне озвучены персонажи вроде хриплых могильщиков или неграмотных матросов, но общее впечатление — ниже среднего. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

СКИТАНИЯ ТАЙЕРА
(THAYER'S QUEST)

- **Жанр:** интерактивный мультфильм
- **Издатель/разработчик:** Digital Leisure/RDI Video Systems
- **Издатель в России/локализатор:** 1C

Thayer's Quest, еще один интерактивный мультфильм в нашей сегодняшней подборке, впервые вышел в свет еще в 1984 году. Геймплей живо напоминает **Dragon's Lair**, только в гораздо более спокойном варианте: аркадной суете здесь предпочитается спокойное блуждание по игровому миру в духе интерактивных книг **Дмитрия Браславского**. То есть сначала нам показывают очередной видеофрагмент, а потом вежливо спрашивают что-то вроде: «*Вы хотите пойти налево или направо?*» Расплачиваться за такую неспешность приходится низким качеством анимации (Доном Блатом здесь и не пахнет) и занудной историей о том, как стереотипный злой волшебник поработил очередное сказочное королевство. Впрочем, тогда, в середине восьмидесятых, таким сюжетом еще можно было кого-то удивить. Сегодня «Скитания Тайера» можно порекомендовать разве что отчаянным ретроманам и тем, кто жаждет узнать, во что играли люди в минувшем тысячелетии. Остальным придется запастись кофе, чтобы не заснуть прямо за клавиатурой.

ПЕРЕВОД: Для полного воссоздания атмосферы переводов прошлого века локализации недостает голоса **Леонида Володарского** — приходится довольствоваться обычным закадровым переводом. Актеры играют старательно, но не более. Словом, попытка засчитана. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» ГОСТЬ ИЗ 80-Х

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

THE SIMS 2: ПУТЕШЕСТВИЯ
(THE SIMS 2: BON VOYAGE)

- **Жанр:** симулятор жизни
- **Издатель/разработчик:** Electronic Arts/Redwood Shores
- **Издатель в России/локализатор:** EA Russia

Свежее дополнение к **The Sims 2** не открыло нам новых горизонтов: вместо полноценного симулятора обезумевшего туриста нам подсунули комплекс фешенебельных отелей и элитных чайных домиков. Получилось красиво и любопытно, но не слишком интересно — электронные человечки по-прежнему заперты в четырех стенах. Зато теперь они могут наряжаться в кимоно, мерзнуть в палатках, ходить в сауну и ковырять землю в поисках кладов.

ПЕРЕВОД: Локализация у EA Russia снова удалась.Мы уже не раз хвалили их умение мастерски переводить тексты и тонко подмечать такие нюансы, о которых другие локализаторы порой и не задумываются. Так и с **«Путешествиями»**: приятно, например, что слово «*yeti*» переведено именно как «*снежный человек*» (иной ремесленник, не задумываясь, влепил бы кособокое «*йети*»). Кроме того, локализация может похвастаться яркими эпитетами: чего стоит только персонаж по имени Злостный Мошенник. Да и остальные тексты переведены гладко и качественно — серьезных ошибок мы не нашли. Единственный спорный момент — перевод названия: фраза «*Bon Voyage*» сегодня понятна каждому и звучит куда выразительней, чем «*Путешествия*». — *Сим Салабимов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Алексей Моисеев

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делятся на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализаторах и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на нашем **DVD** в разделе «**По журналу**». Таблица представлена в формате **XLS**.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Talvisota: Ледяной ад**
  Рос. издатель/разработчик: 1С и Nival Interactive/Blitzfront Game Studio
- **В тылу врага 2: Братья по оружию**
  Рос. издатель/разработчик: 1С/Best Way
- **Войны древности: Спарта. Судьба Эллады**
  Рос. издатель/разработчик: World Forge /Руссобит-М
- **Кодекс войны: Высшая раса**
  Рос. издатель/разработчик: 1С: Ino-Co/1С
- **Легенда о Беовульфе**
  Рос. издатель/разработчик: Новый диск/JetDogs Studios
- **Морской охотник**
  Рос. издатель/разработчик: Акелла
- **Полный привод 2: HUMMER**
  Рос. издатель/разработчик: 1С/Avalon Style Entertainment
- **Чукча в большом городе**
  Рос. издатель/разработчик: Бука/AeroHills

В разработке

- **2025: Битва за Родину**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software
- **7.62: Перезарядка**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Апейрон
- **9 рота**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый диск/Леста
- **Black Ocean**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Ghost Software
- **Death Track: Возрождение**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/SkyFallen Entertainment
- **Disciples 3: Ренессанс**
  Дата: весна 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/.dat
- **GM Rally**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Xbow Software
- **Heavy Duty**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software
- **Jagged Alliance 3**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/F3 Games
- **King's Bounty. Легенда о рыцаре**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Katauri Interactive
- **K-50: Черная акула**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Eagle Dynamics
- **Postal 3**
  Дата: конец 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Running with Scissors и Акелла
- **Pro-Race: Запредельная скорость**
  Дата: конец 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/AP Games
- **S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: GSC World Publishing/GSC Game World
- **Sledgehammer**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Targem Games
- **The Swarm**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Targem Games
- **The Wall**
  Дата: весна 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Deep Shadows
- **W.E.L.L. Online**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Sibilant Interactive
- **Warfare**
  Дата: весна 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI и Руссобит-М/GFI
- **Xenus 2: Белое золото**
  Дата: май 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Deep Shadows
- **Адреналин 2: Анархия**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Gaijin Entertainment
- **Алмазный меч, деревянный меч**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Primal Software
- **Анабиоз: Сон разума**
  Дата: весна 2008
  Рос. издатель/разработчик: 1С/Action Forms
- **Архивы НКВД: Охота на фюрера**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/SPLine Games
- **Атлантида**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/World Forge
- **Дальнобойщики 3: Покорение Америки**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/SoftLab-NSK
- **Дилемма 2**
  Дата: весна 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/4reign Studios
- **Звездные волки 2: Гражданская война**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Elite Games и Xbow Software
- **Золотая Орда**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М и Play Ten Interactive/World Forge
- **Империя превыше всего**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/IceHill
- **Капитан Врунгель**
  Дата: весна 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Action Forms
- **Коллапс**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Creoteam
- **Лабиринт отражений**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый диск/DIOsoft
- **Месть Саддама**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: —/Geleos Media
- **Московский водила**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/ArtyShock
- **Ночной смотрящий**
  Дата: весна 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Litera
- **Обитаемый остров: Землянин**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Step Creative Group
- **Периметр 2: Новая земля**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/K-D Lab
- **Пираты XXI века**
  Дата: лето 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый диск/DIOsoft
- **Правда о девятой роте**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Extreme Developers и KranX Productions
- **Предтечи**
  Дата: март 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Deep Shadows
- **Приключения капитана Блада**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Playlogic Entertainment
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI
- **Санитары подземелий 2: Охота за Черным квадратом**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С
- **Сердце вечности**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый диск/UDC-games
- **Смерть шпионам: Момент истины**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Haggard Games
- **Тайный город онлайн**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Gaijin Entertainment
- **Три богатыря**
  Дата: 28.02.2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: —/Cats who play
- **Тургор**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый диск/Ice-Pick Lodge
- **Хроники Тарр: Стражи Пограничья**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Quazar Studio

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **4x4: Дорожный беспредел**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и Play Ten Interactive
- **Beowulf**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **CSI: Отягчающие обстоятельства**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Guitar Hero 3. Легенды рока**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Hour of Victory**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Kane & Lynch: Dead Men**
  Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Lost Planet: Extreme Condition**
  Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Painkiller: Передозировка**
  Рос. издатель/локализатор: GFI и Руссобит-М
- **Settlers 6. Расцвет империи**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Spider-Man: Friend or Foe**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Акулы телеэфира**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М
- **Ангелы смерти 2: Секретные операции Второй мировой**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **В белом гетто**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и Play Ten Interactive
- **Герои меча и магии: Новогоднее издание**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Джек Кейн**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и Play Ten Interactive
- **Доллар: Криминальная полиция**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Interactive
- **Космическая федерация 2. Войны дренджинов**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Interactive
- **Охотники на драконов**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и Play Ten Interactive
- **Проект «Аврора»**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Эл Эммо и сокровища золотой шахты**
  Рос. издатель/локализатор: GFI и Руссобит-М

Новые анонсы

- **Devil May Cry 4**
  Дата: 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1С
- **Far Cry 2**
  Дата: весна 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Бука
- **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1С/Snowball Interactive
- **Rail Simulator**
  Дата: февраль 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск
- **Space Force: Captains**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла
- **The Lost Crown: Призраки из прошлого**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла
- **Закат Солнечной империи**
  Дата: весна 2008
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Interactive
- **Нэнси Дрю. Опасность за каждым углом**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск
- **Нэнси Дрю. Сокровище королевской башни**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск
- **Тачки. Новый сезон**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск/Snowball Interactive
- **Турок**
  Дата: весна 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск/Snowball Interactive
- **Шерлок Холмс против Арсена Люпена**
  Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск

МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА GUITAR HERO III – ВПЕРВЫЕ ДЛЯ PC И Wii™

В комплект входит диск с игрой и контроллер-гитара Gibson

GUITAR HERO III®
ЛЕГЕНДЫ РОКА

СТОПРОЦЕНТНЫЙ ХИТ ДЛЯ УГАРНОЙ ВЕЧЕРИНКИ

Невероятный драйв
Сумасшедший ритм
Четыре уровня сложности
Более 70 рок-хитов!

Великолепная акустическая система SVEN® в подарок тому, кто выиграет суперфинал! Подробности внутри коробки с игрой

Персональный компьютер **PC**

Игровая приставка **Wii**

Полный список магазинов на сайте www.nd.ru

12+ www.pegi.info

Wii | PC DVD | NEVERSOFT | Gibson | redoctane | ND GAMES

ACTIVISION. activision.com

Guitar Hero III ™ & © 2006-2007 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero is a trademark and Activision and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Game code © 2005-2007 Harmonix Music Systems, Inc. Developed by Harmonix Music Systems. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models and related rights provided pursuant to license from Gibson Guitar Corp. Used with Permission. NINTENDO, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д. 40-42, стр. 3 ПОМ. ТАРП. ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел. 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Реклама

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с февраля'2007 по ноябрь'2007

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	S.T.A.L.K.E.R.	11537	14,2 %
2	NEW	Half-Life 2: Episode Two	10337	12,7 %
3	▼1	BioShock	8189	10,1 %
4	NEW	The Witcher	6113	7,5 %
5	NEW	Portal	2822	3,4 %
6	NEW	Pro Evolution Soccer 2008	2806	3,4 %
7	▼4	FIFA 08	2475	3 %
8	NEW	Gears of War	1764	2,1 %
9	▲6	Clive Barker's Jericho	1646	2 %
10	▼4	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	1600	1,9 %
11	NEW	Unreal Tournament 3	1597	1,9 %
12	▼8	Overlord	1581	1,9 %
13	NEW	Heroes of Might and Magic 5: Повелители орды	1562	1,9 %
14	▼9	World in Conflict	1473	1,8 %
15	NEW	Hellgate: London	1283	1,5 %
16	NEW	TimeShift	1273	1,5 %
17	▼10	Resident Evil 4	1214	1,4 %
18	NEW	Team Fortress 2	1156	1,4 %
19	▼10	Colin McRae DiRT	1098	1,3 %
20	▼9	Enemy Territory: Quake Wars	991	1,2 %
21	▼7	Medieval 2: Total War — Kingdoms	953	1,1 %
22	▼6	Test Drive Unlimited	917	1,1 %
23	NEW	BlackSite: Area 51	780	0,9 %
24	▼11	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	772	0,9 %
25	▼13	Lost Planet: Extreme Condition	682	0,8 %
26	▼18	Stranglehold	670	0,8 %
27	▼10	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	627	0,7 %
28	▼10	Корсары: Возвращение легенды	604	0,7 %
29	▼19	Medal of Honor: Airborne	575	0,7 %
30	▼11	Halo 2	569	0,7 %

*По состоянию на **30 ноября** в голосовании приняло участие **18 700** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них хардкорные геймеры.

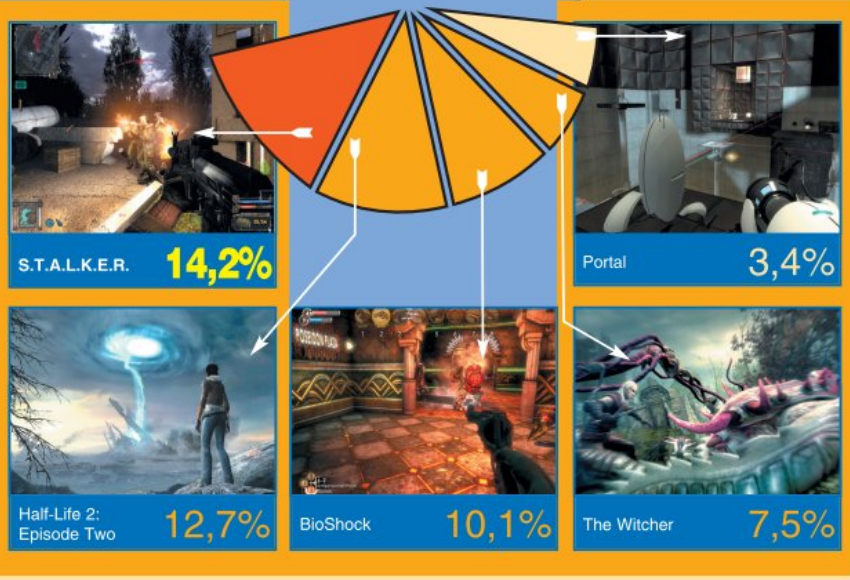
На сайте **«Игромании»** ***(www.igromania.ru)*** регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период *с ЯНВАРЯ по ОКТЯБРЬ'2007*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

30 НОЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ФЕВРАЛЕ — НОЯБРЕ'2007*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



В прошлом месяце мы предрекали оранжевую революцию. Так вот, она свершилась! Игры **The Orange Box** были помещены в хит-парад по отдельности, но путем несложных манипуляций с калькулятором можно выяснить, что в совокупности оранжевая коробка занимает первое место! Таким образом, компании **Valve** удалось то, что было недостижимо для всех прочих в течение последнего полугода: отвоевать, наконец, первое место у «Сталкера». Отдельно хочется сказать, что присутствие Portal в пятерке лидеров — это приятнейший сюрприз.

Но не только первыми строками интересен наш сегодняшний хит-парад. Посмотрите, какое количество игр в нем хвастаются индексом *«новая»*. Сложно спорить с выводом, к которому пришел общередакционный разум «Игромании»: 2007-й стал лучшим годом для игроиндустрии в третьем тысячелетии. Будем надеяться, это не последний радующий нас год. Звякнем бокалами за здравие наступающего 2008-го и пожелаем себе увидеть в нем еще больше хитов: ролевых игр — не хуже «**Ведьмака**», шутеров — не слабее **Half-Life 2: Episode 2**. С наступающим Новым годом!

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Рейтинг «Манн» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2007

Command & Conquer XXI века. Яркий, дорогой, хромированный блокбастер для тех, кто никогда не играл в C&C.

Стратегия * Electronic Arts * EA Los Angeles

Top Spin 2

Рейтинг «Манн» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Первый в новейшей истории игростроения nextgen-симулятор тенниса. Знаменит не только внушительной спортивной симуляцией, но и возможностью заглянуть Марии Шараповой под юбку

Симулятор тенниса * Indie Built * Power and Magic Development * Aspyr Media * Бука

The Witcher

Рейтинг «Манн» 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Самое важное высказывание в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции — игра года.

CRPG * CD Projekt RED * Atari * Новый диск

Colin McRae: DiRT

Рейтинг «Манн» 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №8/2007

Заметно упрощенная и местами даже примитивная версия Colin McRae Rally, в которую, однако, необходимо играть по двум причинам: уши при езде все так же закладывает, а графика вплотную приближается к термину «фотореализм».

Автогонка * Codemasters * Codemasters Studios * Бука

Gears of War

Рейтинг «Манн» 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Лучшая бензопила в шутерах. А также один из лучших шутеров с бензопилой и без.

Action * Epic Games * Microsoft Game Studios * 1C

BioShock

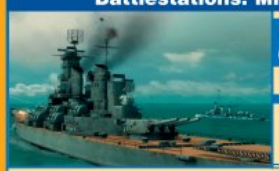
Рейтинг «Манн» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Action/RPG * 2K Boston/2K Australia * 2K Games * 1C

Battlestations: Midway



Рейтинг «Манн» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2007

Battlestations: Midway, лучший на сегодняшний день комплексный симулятор военно-морского сражения, дает возможность в одну минуту прокатиться на катере, в другую — полетать на самолете, а в третью — дать залп изо всех орудий линкора. И все это — с одинаково высоким качеством.

Action/симулятор * Eidos Studios Hungary * Eidos Interactive * 1C

Overlord

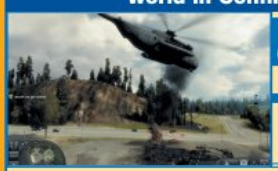
Рейтинг «Манн» 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №8/2007

Политкорректное, но оттого не менее смешное издевательство над всеми фэнтези-штампами сразу. Пересказ гениальной Dungeon Keeper от третьего лица. Возможность нарезать азу из хоббитских ушей, наконец!

Action/ ролевая игра * Codemasters * Triumph Studios * Бука

World in Conflict



Рейтинг «Манн» 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Вероятно, главная и самая лучшая RTS 2007 года. Игнорирование World in Conflict необходимо запретить законом.

RTS с турбонаддувом * Massive Entertainment * Vivendi Games * Софт Клаб

The Orange Box

Рейтинг «Манн» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму слагаемых. Лучший игрокомплект в новейшей игровой истории.

Шутер* Valve Software * Valve Software * Бука

Neverwinter Nights 2

Рейтинг «Манн» 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2007

Колоссальных размеров ролевое приключение, с легкостью заменяющее личную и общественную жизнь. Плюс — внушительный конструктор своих собственных историй.

Ролевая игра * Obsidian Entertainment * Atari * Акелла

Sam & Max: Season 1

Рейтинг «Манн» 8.0-8.5

Полные рецензии в «Игромании» №1,3,4,5,6,7/2007

Первый сезон Sam & Max Season 1 — это шесть искрометных серий. Идеальный квест времен эпохи адвенчурного Ренессанса, переехавший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Квест * Telltale Games * Telltale Games / GameTap * GFI/Руссобит-М

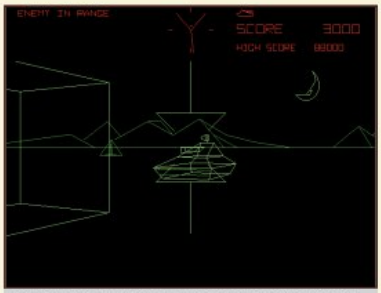
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Слышал, что существуют специальные игровые программы для обучения солдат. Их можно найти в Сети (владелец телефона с номером +7-908-*-34-35)?**



История военных симуляторов ведет свой отсчет с Battlezone (1980).

На самом деле все эти военные симуляторы создаются по образу и подобию обычных игр. Свою историю они ведут от игры **Battlezone** 1980 года выпуска, которую пытались приспособить для военных целей (тренировать экипажи БМП М2/М3 Bradley). Для военных было изготовлено два аркадных автомата, и от «гражданской» версии они отличались расширенным набором техники (вертолеты, ракеты, пулеметы). Но дальше этого дело не пошло.

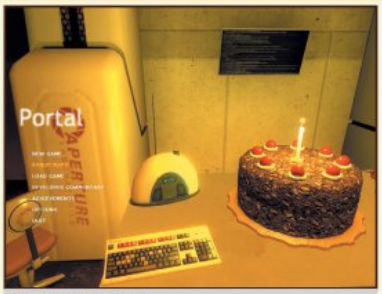
На более-менее постоянной основе милитари-симуляторы начали выходить только в 2000-х. Это прежде всего **Virtual Battlespace Systems 1** (2002; в 2004-м было переиздание) и **Virtual Battlespace Systems 2** (2007), сделанные на базе **Operation Flashpoint** и **Armed Assault** соответственно; **DARWARS Ambush!** от **BBN Technologies** (2005; в основе все тот же Operation Flashpoint); **Full Spectrum Warrior** и **Full Spectrum Command**. В свободной продаже эти игры не найти, их закупают в основном военные, спецслужбы и частные охранные агентства.

Когда сделают продолжение Carmageddon? Давно пора что-нибудь некстгеновское на эту тему забабахать (Александр Пчеляков, *pch0l@mail.ru*).

Stainless Games, наверное, и сами не поняли, почему первый Carmageddon получился таким хорошим. Продолжения были одно хуже другого.

Скорее всего, не скоро. Во-первых, сейчас не самое лучшее время для таких игр — вон, посмотрите, сколько шума вокруг **Manhunt 2** было. А **Carmageddon** — он ведь местами еще циничнее. Во-вторых, разработчик игры, компания **Stainless Games**, уже много лет ничего хорошего не выпускает, и не факт, что она потянет новый **Carmageddon**. Stainless Games даже сиквелы (**Carmageddon 2: Carpocalypse Now**, 1998, и **Carmageddon TDR2000**, 2000) завалить умудрилась, что уж там о новой части говорить.

Что за песенка играет в титрах Portal (+7-927-*-87-57)?**



Торт все-таки был!

Эта песенка называется **Still Alive**, ее написал бывший программист, а ныне рокмузыкант и фанат **Half-Life Джонатан Коултон** (**Jonathan Coulton**), а исполнила — оперная певица **Элен Маклейн** (**Ellen McLain**). Блог Джонатана можно почитать по адресу ***www.jonathancoulton.com***.

Всю остальную музыку для **Portal** написал **Келли Бейли** (**Kelly Bailey**), композитор и главный звуковой дизайнер **Valve** еще со времен первой части Half-Life.

Сколько времени прошло между запусками PlayStation, PlayStation 2 и PlayStation 3 (Саша, *Aleks-Timoshenko@mail.ru*)?

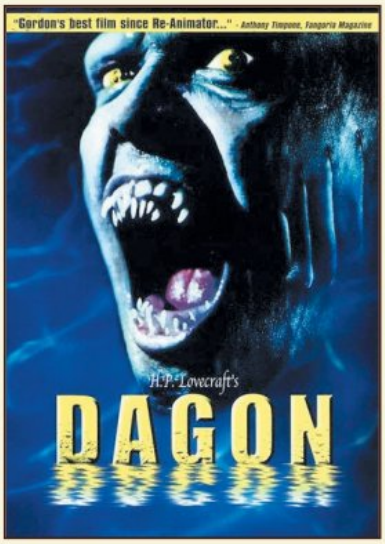
Давайте посмотрим. Первая PlayStation: 3 декабря 1994 года в Японии, 1 сентября 1995-го — в США, 29 сентября 1995-го — в Европе.

PlayStation 2: 4 марта 2000 года в Японии, 26 октября — в США, 24 ноября — в Европе.

PlayStation 3: 11 ноября 2006 года в Японии, 17 ноября в США и 21 ноября в Европе.

То есть между запусками новых поколений PlayStation Sony выдерживает интервал в 5-6 лет.

Недавно увидел по телевизору анонс фильма «Дагон». Связан ли он как-то с творчеством Лавкрафта (+7-927-*-70-53)?**



Конечно, связан, причем напрямую. Это испанский фильм 2001 года, снятый по мотивам лавкрафтовской повести «**Тень над Инсмутом**», но с местной спецификой. Сюжет примерно такой: двое американских туристов терпят бедствие у берегов Испании и застревают в захолустном городе Имбока, который на поверку оказывается вылитым Инсмутом. Что будет дальше, легко догадаться, если знаешь Лавкрафта: жители города берут героев в оборот, один из них погибает, а второй узнает о своем происхождении много нового.

Культурная ценность фильма близка к нулю, потому как снят он очень-очень дешево. Но картина любопытна тем, что в ней прослеживаются четкие параллели с **Resident Evil 4**. И хотя этих параллелей немного (испанская глубинка, враги один в один), не возникает никаких сомнений, что сотрудники **Capcom** этот фильм видели.

Вот вы пишете, что, покупая пиратские игры, мы тем самым поддерживаем их разработчиков. Но что делать тем, у кого нет интернета, но кто хочет играть в локализованные версии BioShock и Orange Box (+7-909-*-22-54)?**

Все хорошо в меру. Поддерживать разработчиков, безусловно, надо, но обмен любезностями должен быть взаимным. Если разработчики создают проблемы с интернет-активацией, системой защиты или чем-нибудь в этом роде, то пусть катятся к чертовой матери и испытывать здесь угрызе-

Иные разработчики своими системами защиты выедают мозг не хуже Combine Advisors.

ния совести совершенно не за что. Простой пример: честно купленный мною **Orange Box** скачивался через **Steam** несколько дней на какой-то смехотворной скорости (хотя у меня шестимегабитный канал) и все это время я в бешенстве нарезал круги вокруг компьютера, потому что поиграть хотелось просто страсть как (пресс-версию Team Fortress 2 мы выбили заранее, а вот ключей для **Episode Two** и **Portal** так и не дождались). Неужели **Valve** не знала, что в первые дни после релиза на сервера будет большая нагрузка? Знала, конечно, у нее через Steam уже сотни игр продаются. Просто не подготовилась толком, и даже после релиза исправлять ситуацию никак не стала. Честное слово, в такие моменты очень хочется плюнуть на все и скачать из торрентов пиратку.

Почему в современных играх нельзя встретить фразу «game over»? Все, что угодно, только не «game over» (+7-921-*-09-08).**

Есть все еще в жизни одна ситуация, когда game действительно over.

Одна из причин заключается, видимо, в том, что нынешние игры сильно отошли от своих корней. 20-25 лет назад что на компьютерах, что на приставках, что на аркадах (т.е. на игровых автоматах) — везде игры были очень похожие. А на аркадах ведь как — ты заплатил за жетоны и играешь строго определенное время, когда оно истекает, наступает game over. По аналогии эту фразу стали использовать и на других платформах.

В нынешних играх «game over» уже не очень уместен потому, что, во-первых, они очень многовариантные (например, можно попасть на плохую концовку), а во-вторых — погибнуть в них все труднее. В **Prince of Persia: The Sands of Time** в случае смерти героя время просто отматывалось назад, а в **Prey** умереть так и вовсе невозможно: ты попадаешь в спиритический предбанник, отстреливаешь там несколько призраков-скатов, а потом снова возвращаешься в реальный мир.

Кроме того, сама по себе фраза «game over» имеет психологический эффект, она как бы отбивает желание играть дальше. Тебе словно говорят: «*Все, дружок, ты облажался, game over!*» С игроками сейчас так обращаться не принято — наоборот, наши ошибки стараются по возможности не замечать. Подстрелили в **Kane & Lynch**? Ничего страшного — подбежит напарник и вколет болеутоляющее. Но если подстрелили еще раз, причем сразу же — тут уж не обессудь.

Существуют ли другие симуляторы скейтборда, кроме серии имени Тони Хока? А то он уже порядком поднадоел, а жанр достаточно интересный, по крайней мере, для меня (Кирилл Черепанов, *crazy_gamer@bk.ru*).

Да, вот как раз недавно, в октябре, **EA** выпустила свой симулятор скейтбординга с незамысловатым названием **Skate**. Игра неплохая, с оценками на уровне 8-8,5 баллов, но ничего сверхъестественного из себя не представляет. От серии Tony Hawk она принципиально не отличается, разве что управление организовано по-другому.

Единственное «но» в случае со Skate заключается в том, что игра вышла только на Xbox 360 и PS3 — и ничто не говорит в пользу того, что ее портируют на PC.

Почему в большинстве игр войны обычно затевает именно Россия (+7-950-*-17-84)?**

Россию в играх обычно изображают агрессором, но все равно оставляют пространство для маневра. В Battlezone, например, СССР и США прекратили войну и объединили усилия ради борьбы с общим врагом. Как знать, может, и в EndWar будет что-то подобное.

Большинство хороших игр западного производства, а мы с Западом полвека были на ножах, да и раньше (в смысле, до холодной войны и до революции) тоже соперничали. Чего же тогда удивляться, что нас чаще всего изображают противниками?

К тому же это не так уж и плохо, как кажется. Если в играх Россию противопоставляют Западу (в последнее время особенно часто — см. **World in Conflict**, **Call of Duty 4**, **Tom Clancy's EndWar**), значит, о нас помнят и с нами считаются. Загляните на ***inosmi.ru*** — не проходит и дня, чтобы в западной прессе не появился какой-нибудь громкий материал о нашей стране. Как правило, эти публикации носят негативный характер, изобилуют глупостями и стереотипами, но бывают и адекватные и даже положительные статьи (чаще всего — в британской газете Guardian).

Финская сборка

Судя по штрих-коду на затылке 47-го его, создали в Финляндии (код Финляндии — 64; у Хитмена первые две цифры точно такие же). Я прав?

Евгений Храмов, *hramov@atknet.ru*

На игровых выставках очень забавно было наблюдать за презентациями Call of Duty 4. В присутствии российских журналистов люди из Activision становились неимоверно политкорректными.

Врагом Россию изображают в играх еще и потому, что выставить против Запада больше и некого. Мировой терроризм — слишком абстрактный и, по большому счету, надуманный враг. Китаю, несмотря на все его успехи, предстоит еще много сделать, да и исторически глобальных амбиций у него никогда не было. Индия — тем более: она хоть и покупает оружия на миллиарды долларов, но по уровню жизни, образованности и, опять же, амбициям несопоставима с Россией.

Амбиции — это на самом деле очень важно. Если у страны нет амбиций, четкой установки на то, чтобы занять лидирующие позиции, то она этих позиций никогда и не достигнет. А у нас сам менталитет к этому располагает. Мы не приемлем второе место: ты должен быть или первым, или ты никто. Отсюда же проистекает и наша извечная самокритика, переходящая в самоуничижение: «*у нас то*», «*у нас се*», «*да нигде в мире такого нет*». Если послушать нас самих, можно подумать, что мы живем где-нибудь в Сомали, хотя объективно в России все гораздо лучше, чем кажется.

Сможет ли Россия в будущем стать такой же играющей страной, как Америка? И что это даст (iGamer, *igamer@list.ru*)?

По абсолютным показателям (числу игроков, объему рынка) в ближайшие годы

Судя по очередям на «ИгроМир», спад интереса к играм нам не грозит.

нам это не светит. Для этого нужно увеличить население в два с лишним раза и изрядно подтянуть экономику. Но уровень интереса к играм у нас традиционно высокий, как раз на уровне США и Великобритании. Вот Британию через 5-7 лет мы догнать можем — объем ее рынка составляет что-то около миллиарда долларов в год. У нас сейчас — в районе 300 млн (это только лицензионный рынок).

Что это даст? Да много чего. Все больше издательств будут открывать свои представительства в России, быстрее будут выходить локализации, сократится или исчезнет вообще временной интервал между запуском приставок за рубежом и у нас. Ну а нам, то есть «Игромании», будет проще работать и добывать эксклюзивы. Как вы думаете, почему британская игропресса по части эксклюзивов является первой в Европе и даже в США с ней мало кто может тягаться? Потому, что британский рынок изо всех европейских стран самый большой, а для **EA**, например, он вообще является вторым по значимости после Америки.

В EA Russia разрабатывают какие-либо игры (+7-906-*-87-79)?**

В EA Russia работает десяток человек, но пользы от них больше, чем от иных издательств вместе взятых. Вот хотя бы братьев Йерли на «ИгроМир» привезли.

EA Russia — это одна-единственная комната на девятом этаже Смоленского пассажа и человек десять сотрудников. Они занимаются только организационными вопросами, дистрибуцией, рекламой и пр., но никаких разработок в EA Russia не ведется.

Вам не кажется, что Шепард, главный герой Mass Effect, очень похож на Джека Шеппарда из телесериала Lost (+7-916-*-22-60)?**

Не кажется, а так оно и есть. Они и внешне очень похожи, и даже фамилии совпадают. Только у игрового Шепарда можно задать собственное имя (плюс в фамилии лишь одна «п», в отличие от киношного), мы своего назвали Абдулладжоном — получил-

Стефан Эриксон и его разбитая Ferrari Enzo.

ся Абдулладжон Шепард. Не очень понятно, что сподвигло BioWare на такое решение, видимо, решили сыграть на узнаваемости.

Ваш журнал часто протестует против возрастных ограничений и запретов на особо кровавые игры. Но разве правильно, что в наших магазинах шестилетний может купить Quake 4, где у тебя на глазах отрубают твои же ноги (+7-902-*-63-78)?**

Меня очень интересует такой вопрос: почему в России не соблюдаются возрастные ограничения в играх? Может ли последовать какое-то наказание за продажу игры с рейтингом «17+» восьмилетнему ребенку (Виталий Ф., *wifo@mail.biysk.ru*)?

И что они во мне нашли такого отталкивающего?

Продавать детям **Quake 4** и **Manhunt 2**, конечно, неправильно (хотя вопрос о том, влияют ли как-то игры на поведение, до сих пор остается без ответа). Но и запрещать их из-за этого тоже нельзя. Если ты уже взрослый и тебе нравятся эти игры, то почему кто-то другой должен решать, можно в них играть или нет?

Весь вопрос решается старым, как мир, способом: соблюдением рейтингов. Подозреваю, что основная масса родителей об их существовании даже не знает, но гораздо хуже то, что большинство российских издателей зачем-то убирают возрастной рейтинг с обложки. Вот это очень неосмотрительно: если вдруг государство заинтересуется играми, эти рейтинги послужат хорошим громоотводом.

Еще есть такая проблема — продавцы, которые продают игры не глядя на возраст, но, по нашим наблюдениям, сознательных людей среди них становится все больше и больше.

На родительском уровне контролировать, во что играют дети, теперь не составляет проблем: в новопоколенных консолях и в Windows Vista предусмотрена функция Parental Controls, за счет которой можно ограничивать доступ детей к играм.

В рекламе Halo 3 (с игрушечными фигурками солдат) название Halo 3 переводится как «Гало». А как все-таки правильно (Даниил Лысухин, *speeddevil2006@yandex.ru*)?

Hello, Halo.

Звучать оно должно как «*Хейлоу*». У нас для простоты чаще говорят «*Хало*», этим даже в русском представительстве **Microsoft** грешат. «*Гало*», в принципе, тоже допустимо, тем более что само слово «*Halo*» было

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

2) При отправке вопросов имейте в виду несколько моментов:

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- Не надо присылать одни и те же вопросы по нескольку раз.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом*** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

позаимствовано русским языком именно в таком виде. Как известно, гало — это оптический эффект в виде светового кольца, а в игре как раз о кольцах речь и идет, только не о световых, а о материальных.

Почему в Metal Gear Solid 2 Ликвида Снейка называют Оцелот? И почему он там такой старый? Ведь его клон Солид Снейк там молодой (Валерий Бархатов, *masak_1@mail.ru*)!

Похоже, вы плохо знакомы с серией. Пойдем в хронологическом порядке.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004). 1964 год, Оцелот еще молод и находится в чине майора ГРУ. По ходу игры он под влиянием Снейка (Биг Босса) становится фанатом револьверов и добавляет к своему имени приставку «*Револьвер*». В конце игры выясняется, что Оцелот является двойным агентом: будучи офицером ГРУ, он работал и на КГБ, и на Философов, американское теневое правительство. Генеалогия у него тоже любопытная: Оцелот является сыном Босса, наставницы Биг Босса, и The Sorrow, мертвого медиума, одного из боссов игры.

Metal Gear Solid (1998). 2005 год, Револьвер Оцелот находится в составе группы террористов, находящейся под началом Ликвида Снейка (но при этом тайно работает на Солидуса Снейка, теневого президента страны) и угрожающей США ядерным оружием. Во время боя с ниндзя он теряет свою правую руку, но взамен пересаживает себе кисть от убитого Ликвида Снейка.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001). Август 2007 года, Револьвер Оцелот вместе с группой русских наемников сначала участвует в налете на танкер, а потом предает их, угоняет прототип Metal Gear RAY. Непосредственно перед угоном рука Ликвида на какое-то время берет верх и подавляет личность самого Оцелота. Считается, что вернуть к жизни личность Ликвида Оцелоту удалось благодаря тому, что его отец обладал сверхъестественными способностями. Во второй половине игры он уже среди террористов, захвативших нефтяную платформу.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008). Личности Ликвида и Оцелота окончательно сливаются в симбиоз и таким образом возникает Ликвид Оцелот.

Вот такая вот история.

С недавних пор увлекся играми серии Pac-Man, и возник такой вопрос: а кто вообще придумал этого героя и эту игру (Сергей Павлов, *sergeisay@rambler.ru*)?

Создатель Pac-Man Тору Иватани и источник его вдохновения.

Pac-Man создали в японской **Namco** аж в 1980 году, руководил разработкой дизайнер-самоучка **Тору Иватани**. Кроме него самого, в команде было всего четыре человека. Японская версия изначально носила название **Puck Man**, вариант Pac-Man был придуман для американского рынка, чтобы избежать ненужных ассоциаций с известным ругательством.

Для своего времени эта игра была значительным достижением потому, что прежде никто не делал игры, одинаково интересные для всех. До появления Pac-Mac доминировали в основном космические аркады вроде **Defender**, **Asteroids** или **Space Invaders**, а они интересовали в основном мужчин. В этом свете особенно любопытны комментарии **Алана Мерфи**, ветерана игровой индустрии, который участвовал в портировании Pac-Man на приставки **Atari**. Мерфи занимался графикой, и, по его словам, эта работа заняла у него меньше всего времени (в общей сложности один день), но принесла больше всего известности. Когда люди узнают о его участии в разработке Pac-Man, говорит Алан, они обычно впадают в благоговейный шок, при этом ему самому эта игра никогда не нравилась и шума вокруг нее он не понимал. Всего на счету Алана Мерфи более 100 игр, посмотреть полный их список можно на его личном сайте ***www.omerc-hu.com***.

Я не понял, Эндрю Райан (создатель города Rapture в BioShock) — он что, из СССР (+7-901-*-11-23)?**

Построить идеальное общество Райану не удалось. Но он, по крайней мере, пытался.

Ну да. Райан был гражданином СССР (очевидно, имя у него было Андрей, но фамилия другая), однако после того, как его семью уничтожили, сбежал в США. Но в Америке оказалось все то же самое, только наоборот. Последней каплей для Райана стала бомбежка Японии ядерным оружием. После этого он решил построить свою собственную цивилизацию.

Райан ненавидит мироустройство современного ему мира и не испытывает никаких симпатий к властям, но при этом сам является продуктом той эпохи, в которой он вырос. Эндрю верит, что историю способны творить только сильные личности вроде него самого — в этом он убедился на примере Сталина и Гитлера. Рапчур, видимо, тоже появился неспроста: согласно Бердяеву, известному русскому философу-эмигранту, чьи книги хорошо известны за рубежом, главным свойством русской души является мессианство, стремление к царству абсолютной правды. Отсюда Бердяев выводил неизбежность установления коммунизма в России и, вероятно, отсюда же проистекает стремление Райана к справедливому мироустройству. Но, как и в случае с Советским Союзом, хорошая идея оказалась неприменимой на практике — получилась утопия. Если продолжить сравнения, напрашивается очевидная аналогия: Ленин/Сталин — Райан/Фонтейн. Первый создал новый мир и пытался сделать как лучше, второй все испортил (это если очень упрощенно смотреть).

В рецензии на BioShock мы упоминали картину Тамары Де Лемпицки «Автопортрет в зеленом Бугатти». Так вот, этот же самый портрет красуется на одном из изданий книги The Fountainhead.

Биография и само имя Эндрю Райана очевидным образом напоминают биографию и имя **Айн Рэнд** (1905-1982), русской писательницы (настоящее имя — Алиса Розенбаум), эмигрировавшей в 1920-х годах в США. Айн Рэнд считается автором философии объективизма, согласно которой деятельность государства должна сводиться исключительно к защите прав человека, а во главу угла должны быть поставлены индивидуализм и разумный эгоизм. То есть все то, что отстаивает Райан.

Имена прочих героев тоже взяты из названий ее книг — The Fountainhead («Источник») и Atlas Shrugged («Атлант расправил плечи»).

Кирилл Алехин

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Космические рейнджеры

ДАТА ВЫХОДА	2002 год
ЖАНР	звездные войны
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	1C/Elemental Games

Девять компьютерных игр из десяти предлагают нам исполнить роль жука в муравейнике. У игрока не возникает вопрос, кто здесь самый важный герой. Разумеется, он сам! «**Космические рейнджеры**» — та самая десятая игра, которая к покупателю не подлизывается. Зато пять минут — и все, затянула. Хелп, хелп!

По плоскому, будто скалкой раскатанному, обитаемому космосу носятся сотни корабликов. Давайте проследим за любым: мелькнув на экране и взяв курс на соседнюю звездную систему, он не растворится там без следа, а продолжит торговать, подбирать грузы, рубить лазерами астероиды, совершать пиратские рейды, тратиться на апгрейды... В общем, будет делать все то же самое, чем в «Рейнджерах» заняты мы. Для вселенной этот кораблик важен не больше (хотя и не меньше), чем для пляжа песчинка. С его гибелью игра не закончится, но и со смертью игрока не закончится тоже. Мы в этом муравейнике играем за... муравья.

Многие не поверят, что «Рейнджерам» пошел шестой год, и побегут листать подшивку «Игромании». Но дата выхода указана верно. Просто новейшая версия «Рейнджеров» («**Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка**», сентябрь-2007) выглядит совсем как «Рейнджеры» 2003 года: плоский космос, кораблики, астероиды. И она точно так же засасывает. Включил? Выходные долой!

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Wing Commander: Prophecy

ДАТА ВЫХОДА	1997 год
ЖАНР	интерактивное кино
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Origin Systems

1998 год — золотой век сериалов в стиле «Космические путешественники тоже плачут». Только что отгремел **Space: Above and Beyond**, стартовал **LEXX**. Канал ТВ-6 вечерами транслировал новые серии **Babylon 5**. **Wing Commander** — это примерно такое же шоу, но живучее (с 1990 года вышло 25 эпизодов, включая переиздания и спин-оффы; плюс киноверсия) и местами интерактивное. В играх WC включают полноэкранное видео с участием Марка Хэммила из «**Звездных войн**», дают сюжеты о военных пилотах, о встречах с хищными пришельцами, о каких-никаких отношениях — ну и изредка разрешают порулить истребителем.

Prophecy эту схему пытается сломать. План таков: меньше кинематографа, больше боевых вылетов. Кино в Prophecy показывают сравнительно редко. Но от этого только хуже: игра-то не задалась. Неуклюжее управление (чувствительность мыши почему-то не регулируется), однотипные задания вроде *«убей сто противников»*. Фальшивую ноту вносят даже трехмерные ускорители: космос сияет такими невозможными цветами и пиротехникой, что смотреть больно.

В результате жизненный цикл Wing Commander резко подходит к концу. В 1999-м по мотивам WC выйдет скверный полнометражный фильм. Потом пообещают ремейк **WC: Privateer**. А потом его ждет забвение. Закроют WC по тем же причинам, по которым свернули выпуск Babylon 5, а через несколько лет убьют отлично начавшийся сериал **Firefly**. Рейтинги космических мыльных опер упадут. Телезрители перестанут смотреть фантастику и начнут следить за новостями о МКС.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

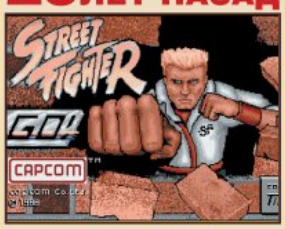
Syndicate

ДАТА ВЫХОДА	1993 год
ЖАНР	бизнес-менеджер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Bullfrog Productions

Будущее выглядит именно так, как обещал писатель Гибсон. Города плотно застроены некрасивыми многоэтажными зданиями. По улицам шагают мужчины в одинаковых черных плащах. Под плащами — бронированные тела, металлические скелеты и электронные органы. Киборгами, вернее агентами (так это называется официально), управляют с пультов менеджеры транснациональных корпораций. Агенты созданы для решения чисто маркетинговых задач: расстрелять конкурентов, взять под контроль рынок сбыта, захватить чужого топ-менеджера. Просто бизнес.

Англоязычная пресса в первую очередь увидела в Syndicate перекличку с кино: вспомнили «**Бегущего по лезвию бритвы**», «**Терминатора**» и даже «**Крестного отца**». Но у россиянина Syndicate вызовет свои аллюзии. Выйди игра сегодня и с минимальной привязкой к реалиями современной России (типа цитат В.В. Путина в **Call of Duty 4**), ее ждал бы жаркий прием. Вооруженный захват предприятий, похищения клерков, символический гаус-ган, который здесь — как паяльник в заднице, прочие «**Улицы разбитых фонарей**»... Это же о нас! Кстати, все еще может получиться. Питер Молиньё, один из отцов Syndicate, однажды обмолвился о планах на одноименную MMOG. Если она когда-нибудь появится, российские менеджеры среднего звена бросят наконец «**Бойцовский клуб**» и пересядут на, допустим, **Syndicate: The True Blood Business Online**. Причем играть будут в рабочее время, засчитывая это за профессиональные тренинги.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Street Fighter

ДАТА ВЫХОДА	1987 год
ЖАНР	первая кровь
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Capcom

Для **Street Fighter** наша страна — это terra incognito. Игра не знает о нас, мы не знаем о ней. Оригинальные аркадные автоматы стоимостью в десятки тысяч долларов в СССР не ввозили. Годы спустя, когда SF вышел под DOS и Windows, было как-то не до нее: появился **Street Fighter 2** и тысяча других актуальных новинок. Но со SF, как и с любым прототипом, необязательно быть знакомым воочию. Достаточно знать, что был такой жанрообразующий файтинг. SF стал первой рукопашной игрой компании Capcom и отправной точкой для конкурентов — на него оглядывались авторы **Tekken** и **Mortal Kombat**. SF первым прорвался в массовую культуру: на волне дикого успеха SF (и его продолжения) появился дичайший боевик «**Уличный боец**» — **Жан-Клод Ван Дамм** в берете, малоизвестная австралийка **Кайли Миноуг** с впечатляющей растяжкой, летающий злодей в красном плаще и так далее. Наконец, SF помог понять, что так привлекает в многопользовательских играх. БЕЗНАКАЗАННАЯ НЕМОТИВИРОВАННАЯ ЖЕСТОКОСТЬ.

Для справки можно запомнить всякие мелочи. Персонажей в SF было двенадцать, но выбрать можно было только из двух. Игра проходила в два этапа: отборочные региональные бои и гранд-финал в Таиланде. Разработчики SF сбежали из Capcom в студию **SNK** и сделали **Fatal Fury** и **Art of Fighting**. Наконец, надо знать о самом простом способе причаститься к SF здесь и сейчас. Достаточно взять сборник **Capcom Classic Reloaded** для карманной консоли PSP и с его помощью убедиться: вытерпеть SF дольше пяти минут теперь физически невозможно.

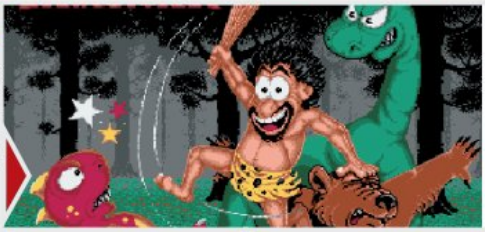
МЕСЯЦ В ИСТОРИИ ЯНВАРЬ

5 января 2004 года

Sony обнародует новый план завоевания мира: с помощью PS2, камеры EyeToy и модема она свяжет всех геймеров в глобальный видеочат. Но план почему-то не сбывается. Теперь Sony собирается построить эту сеть на базе PS3 и нового EyeToy.

6 января 2005 года

Закрывается **Titus Interactive** — французская студия-старожил, которая писала и публиковала игры с 1985 года. Свой главный хит, зверобойную аркаду **Prehistorik**, она выпустила аж в 1991-м.



8 января 2004 года

Исследовательское агентство **Themis Group** дает прогноз роста рынка онлайновых игр: в 2004 году они принесут $1,4 млрд, в 2008-м — более $4 млрд. С этого момента сочинять и издавать MMOG начинают ВООБЩЕ ВСЕ.

9 января 2006 года

Издатель **Take-Two** поглощает студию **Irrational Games** — авторов **System Shock 2**, **Freedom Force** и, в скором будущем, **BioShock**. Сумма сделки не разглашается, но Take-Two в любом случае не прогадала.

11 января 2006 года

Анонсирована конференция «Секс в видеоиграх». Она пройдет в Сан-Франциско и затронет такие темы, как «Создание онлайновых эротических игр» и «Новые способы распространения интерактивной эротики». Но на практике «Секс» окажется весьма скучным мероприятием.

12 января 2005 года

Игровая индустрия протягивает руку помощи жертвам цунами в Юго-Восточной Азии. **EA** перечисляет $250 тыс. **CCP Games** открывает специальный счет, на который игроки **EVE Online** могут вносить пожертвования, не покидая своих кораблей. О помощи российских компаний, к сожалению, ничего не известно.

13 января 2006 года

Госдума РФ готовит поправки к «Закону о противодействии экстремистской деятельности»: экстремизм и подстрекательство в играх, по мнению депутатов, должны преследоваться по закону. Шевеления начались после того, как некто Александр Копцев ворвался в синагогу на Большой Бронной улице, порезал восемь человек, а потом заявил: *«Я просто любил поиграть в Postal!»*

15 января 2004 года

Компания **Marvel** открывает специальное подразделение по надзору за игровыми разработчиками. Теперь никто не посмеет пририсовать Человеку-пауку уши от Микки Мауса.

17 января 2006 года

PlayStation 3 получает неожиданную поддержку со стороны продюсеров порнофильмов, которые обещают издать лучшие фильмы в формате Blu-ray. *«А Microsoft сама виновата: могли бы встроить в Xbox 360 HD-DVD плеер!»*

19 января 2004 года

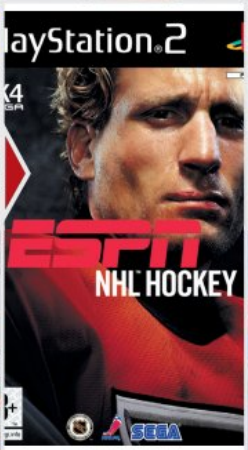
Аллен Эдам, один из основателей и вице-президент **Blizzard**, покидает компанию, чтобы продолжить карьеру в финансовом секторе. По словам представителя Blizzard, он устал бесконечно шлифовать игры.

22 января 2002 года

День рождения **Medal of Honor: Allied Assault** — и начала бесконечного конфликта с **Call of Duty**, другого большого шутера о Второй мировой.

24 января 2005 года

Sega уходит из большого компьютерного спорта, уступив издателю **Take-Two** студию **Visual Concepts**, а вместе с ней лицензии на серии **ESPN NFL 2K**, **ESPN NBA 2K**, **ESPN NHL 2K** и **ESPN Major League Baseball**. Цена вопроса — $24 млн. Но аналитики уверены: продешевила!



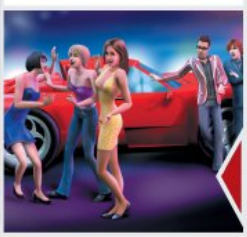
26 января 2006 года

Исследование **ESA** дает сенсационные результаты. Оказывается, взрослые американцы совсем не против того, чтобы их дети играли в видеоигры. 35% родителей регулярно играют с детьми, а 66% из них считают, что игры укрепляют семью.

esa entertainment software association

29 января 1996 года

Выходит **Duke Nukem 3D** — шутер про циничного блондина, который без стеснения матерится и спасает мир от пришельцев. Это главная игра 1996 года... До появления **Quake**.



31 января 2000 года

День женщин в видеоиграх. Празднуется почти за полтора месяца до официального Женского дня, поскольку именно в этот день в продажу поступили **The Sims**.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

ADSL станет быстрее

Австралийский инженер **Джон Папандрипоулос** (**John Papandriopoulos**) предложил алгоритм, который позволит увеличить скорость обмена данными по телефонным проводам до 100 Мбит/с.

Основная причина заторможенности нынешних версий ADSL — разного рода помехи на линии (в частности, пресловутый cross-talk). Разработка Папандрипоулоса позволяет свести количество помех к минимуму. Детали этого технологического прорыва, увы, не раскрываются.

AMD ставит на CrossFire

Анонс технологии **CrossFireX** стал предвестником эпохи многоядерных видеокарт. В следующем году **AMD** представит многоядерную архитектуру **R700** — графическое ядро будет разделено на несколько маленьких. Самая мощная плата будет включать до четырех мини-ядер, для работы с которыми понадобится продвинутый драйвер. Программисты компании уже проделали немалую работу, например, пара недорогих **Radeon HD 3850** обходит одну **GeForce 8800 GTX**.

Мозг вместо процессора

На наших страницах нередко появляются обзоры процессоров, видеокарт и планок памяти с высокой производительностью, но самая мощная и удивительная в мире вещь — человеческий мозг. Все возможности нашего мозга науке неизвестны до сих пор.

В очередной раз это доказал исследователь искусственного интеллекта из Франции **Алексис Лемер** (**Alexis Lemaire**). 27-летний ученый смог извлечь корень 13-й степени из 200-разрядного числа всего за 72 секунды без помощи каких-либо технических средств. Предыдущий мировой рекорд побит на 5 секунд.

DirectX 10.1 никому не нужен

На прилавках магазинов постепенно появляются видеокарты **Radeon HD 3850** и **Radeon HD 3870** с поддержкой **DirectX 10.1**. Многие задаются вопросом: а насколько востребована сейчас новая версия программного интерфейса?

По мнению специалистов **Microsoft**, DX10.1 не сможет повлиять на игры в ближайшем будущем — время его еще не пришло. Глава студии **Crytek** и вовсе настроен пессимистично — от надстройки нет никакого толку, поэтому в новых играх компании она не будет задействована. Совсем.

Игровой жилет с отдачей

Весьма оригинальный игровой аксессуар представила компания **TN Games**. Простенький на вид жилет **3rd Space** может заметно оживить любую компьютерную игру. Как работает устройство? Все просто: пропустил удар в драке — попал под вражеские пули, не успел укрыться от гранаты — получил толчок.

Внутри жилета размещено восемь резиновых камер и компрессор. При помощи специальной технологии в любой камере можно воспроизвести удар необходимой силы.

Через два года интернет утонет в трафике

Если верить аналитикам **Nemertes Research Group**, к 2010 году всех пользователей интернета ждут неприятности. Объем передаваемой информации возрастает настолько, что существующее оборудование будет работать на пределе возможностей.

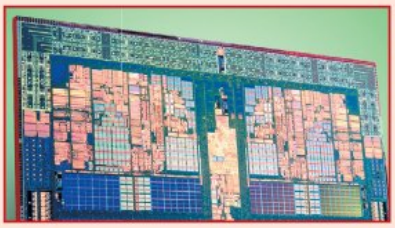
На модернизацию техники и каналов связи нужно потратить не меньше $140 млрд, но крупнейшие провайдеры готовы вложить в развитие Глобальной сети не больше половины этой суммы...

Итоги конкурса: Сделай рывок вместе с MSI

Пришло время подводить итоги последнего конкурса от компании **MSI**.

- 1 место — Андрей Киргинцев, г. Тверь, skeg13@... Приз: ноутбук MSI GX600;
- 2 место — Артем Огородников, г. Киров, Stels0008@... Приз: системная плата MSI P35 Platinum.

Phenom идут в массы



Очевидно, время колебаний и размышлений относительно производства четырехъядерных процессоров **Phenom** в **AMD** прошло. В прайс-листах компании уже прописались модели с индексами **9500** и **9600**.

Сейчас вовсю идет работа над тремя более производительными процессорами: одна новинка — усовершенствованный Phenom 9600 — выйдет до конца декабря, а две последующие модели — 9700 и 9900 — в первом квартале будущего года. С ценами на модели Phenom 9700 и 9900 уже есть определенность: в оптовых партиях стоимость не будет превышать $300 и $350 соответственно.

Роботы наступают

Правительство Южной Кореи планирует к 2015 году дать возможность каждой семье приобрести в личное пользование настоящего робота. В рамках этой программы две корейские компании **KTF** и **Yujin Robot** выпустили робота, способного играть роль уборщика и охранника. Если роботы-пылесосы нам уже знакомы, то охранники только начинают появляться на рынке электронных устройств. Новинка под названием **Iclebo** оборудова-

на микрофонами и камерой; при обнаружении злоумышленника робот выдает звуковой сигнал на встроенный динамик и посылает сообщение хозяину на мобильный телефон.

Четыре видеокарты и процессор

Комплектующие одной компании почти всегда дополняют друг друга и вместе обеспечивают наивысшую производительность. Первым плодом совместной работы инженеров **AMD** и **ATI** стала платформа **Spider** на основе процессоров **Phenom X4** и четырех видеокарт серии **Radeon HD 38xx**. Одновременное использование PCIe 2.0 и шины HyperTransport 3.0 дает 20-процентный прирост производительности по сравнению с обычными компьютерами.

Ведущие сборщики компьютеров сообщили о намерении в ближайшее время начать выпуск моделей на базе Spider — мощные настольные системы должны прийтись по вкусу искушенным любителям компьютерных игр.

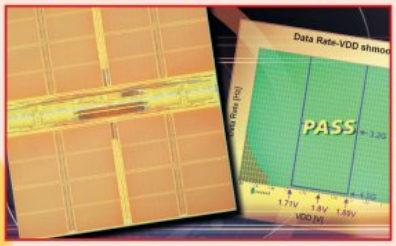
Три в одном

Слухи о возможности объединения трех видеокарт **NVIDIA** в режиме **SLI** за последний месяц обрели реальные очертания. На недавней конференции президент калифорнийской компании заверил, что работы в данном направлении ведутся и уже в следующем году на суд будет представлена технология **Triple SLI**.

MIT и Quanta разрабатывают виртуальный ПК

Компания **Quanta Computer** объединила свои усилия с Массачусетским технологическим университетом и начала разработку виртуального ПК для дома. Идея заключается в том, что вся вычислительная работа с персонального компьютера перекладывается на удаленный сервер. Пользователю достаточно будет обзавестись клавиатурой, монитором и скоростным интернет-каналом.

Приставочная память в настольных компьютерах



Intel готова дать второй шанс **Rambus**. Специалисты Intel вплотную изучают возможность использования оперативной памяти **XDR** в составе настольных компьютеров. Такая память может обеспечить очень высокую скорость работы и невероятную пропускную способность. В случае успеха появится надежда заметно увеличить производительность подсистемы памяти компьютера — игры смогут прокачивать огромное количество информации от памяти к процессору и обратно.

Дорогу DisplayPort!

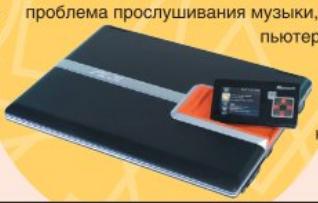
С распространением больших мониторов для современных игр и видео высокой четкости невысокая пропускная способность интерфейсов DVI и VGA становится настоящей проблемой. Для решения проблемы и придумали **DisplayPort**.

Недавно **Samsung** продемонстрировала первый монитор с поддержкой перспективного интерфейса, а тайваньская **Chunghwa Picture Tubes** подхватила эстафетную палочку и выпустила соответствующий дисплей. 22-дюймовая модель была представлена на японской выставке **FPD Yokohama**. Серийный выпуск будет налажен до конца года.

Процессор перестанет быть нужным

Компания **Silicon Storage Technology** представила набор чипов, который даст возможность смотреть фильмы и слушать музыку даже с отключенным процессором. Технология **FlashMate** кэширует необходимую информацию в независимый флэш-буфер и организует самостоятельный доступ к файлам на жестком диске. Включать компьютер для этого не придется.

Мощности чипов достаточно для просмотра фильма на небольшом вспомогательном экране **Vista SideShow** в современном ноутбуке. Аналогичным образом будет решена проблема прослушивания музыки, когда компьютер находится в спящем режиме или выключен. ■



Железный софт на DVD

Видеокарты

- **AMD avivo Video Converter Engine 7.11** — видеоконвертер для карт серии Radeon X1000 под Windows XP.
- **AMD Catalyst 7.11** — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP.
- **ATI Tray Tools 1.3.6.1053** — альтернативная утилита для настройки видеокарт от AMD.
- **NVIDIA ForceWare 163.75** — драйвера для видеокарт серии GeForce 5/6/7/8 под Windows XP.
- **RivaTuner 2.06** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- **TechPowerUp GPU-Z 0.1.1** — отображает всю информацию о вашей видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- **Creative Sound Blaster X-Fi Driver 2.09.0007** — драйвера для всей линейки карт X-Fi от Creative.
- **Realtek AC'97 A4.03** — драйвера для аудиокодеков класса AC'97 от Realtek.
- **Realtek HD Audio R1.82** — драйвера для аудиокодеков класса HD Audio от Realtek.

Материнские платы

- **ASUS Update 7.13.01** — прошивальщик BIOS любой из системных плат ASUS.
- **GIGABYTE @BIOS 1.21** — прошьет BIOS любой системной платы GIGABYTE.
- **GIGABYTE EasyTune5 B07.0905.1** — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- **MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3** — фирменная утилита для материнских плат компании MSI.

Оптические приводы и жесткие диски

- **CrystalDiskMark 1.0.5** — измерит производительность вашего винчестера.
- **HD Tune 2.54** — протестирует любой носитель и покажет его скорость.
- **Hitachi Drive Fitness Test 4.10** — тестирование и настройка винчестеров от Hitachi.
- **NERO CD/DVD Speed 4.7.7.3** — измерит скорость вашего дисковода и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- **Auslogics System Information v.1.1.6.156** — простая в обращении программа популярно расскажет о начинке вашего ПК.
- **Belarc Advisor 7.2.22.4** — расскажет вам все о вашей системе.
- **CPU-Z 1.42** — определит любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalCPUID 4.13.2.402** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 2004R2 0.9.123.402a** — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- **Fresh Diagnose 7.70** — исследует все потаенные участки вашей системы.
- **SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.1.12.30)** — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- **SpeedFan 4.33** — повелитель всех вентиляторов.

Сиди и смотри

Тестирование мультимедийных корпусов

Дмитрий Колганов

Современный компьютер — устройство, которое заменяет кучу техники: DVD-плеер, музыкальный центр, средство для просмотра фотографий, телевизор, звуко- и видеозаписывающую студию, игровую приставку, наконец. На все это способен персональный компьютер. Однако есть одно «но»: на фоне бытовой техники, телевизора серый ящик по меньшей мере выглядит странновато.

Впервые попытку выпустить «одномашненный» компьютер сделала компания **Commodore** еще в 1990 году. **Amiga CDTV** сочетал в себе игровую систему с CD-плером и экраном. Это был первый в мире компьютер, попавший в магазины на полки мультимедийной электроники. Правда, популярности он не добился.

В 1997 году **Philips** выпустила **DVX 8000 Multimedia Home Theatre** — гибрид аудиоусилителя, DVD-проигрывателя и ТВ-тюнера с компьютером внутри. Сам компьютер, однако, занимал второстепенное место. Оно и понятно, PC были еще достаточно слабые, чтобы обрабатывать видеопоток. Положение улучшилось, когда **Chromatic Research** изобрела DSP-процессор **Mpact1**. Он занимался декодированием видеопотока, но использовался только в бытовой технике. В компьютерах применялся **Mpact2**, который устанавливали на видеокарты.

Со временем компьютер научился без проблем работать с мультимедиа, оставалось гармонично вписать его в интерьер. Эту задачу решили производители корпусов, которые развивают направление **HTPC** (**Home Theater Personal Computer**).

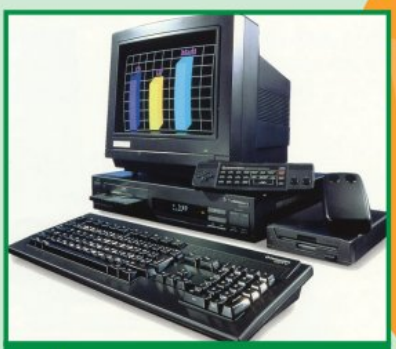
В большинстве случаев роль подобных систем ограничена определенным кругом задач — проигрыванием фильмов, музыки, показом фотографий и т.д. Но никто не мешает построить на базе HTPC-корпуса мощнейшую игровую систему с расширенными мультимедийными функциями. Правда, придется более щепетильно отнестись к выбору самого корпуса и комплектующих.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x2 Мб)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	Foxconn 560A (NVIDIA nForce 560 MCP , Socket AM2, DDR2-800, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Видеокарта	Chaintech Apogee GAE85GT (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8500 GT, DVI, TV-out)
Память	Corsair XMS2 Twin2X2048-8500C5 (2x1024 Мб)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400820AS 400 Гб (SATA II, 8 Мб)
Оптический привод	Mitsumi DW-7872TE (IDE)
Блок питания	OCZ Silencer S61EPS-EU (610 Вт)
Операционная система	Microsoft Windows Vista Ultimate 64-bit

SilverStone Crown CW02-MXR

Материал: алюминий ● Форм-фактор: Micro ATX, ATX ● Отсеки для накопителей: 5,25 (внешний), 6x 3,5 (внутренних) ● Вентиляторы: 120-мм, 2x 92-мм (опционально) ● Разъемы расширения: 7 ● Фронтальная панель: 2x USB, FireWire, аудиовыход, микрофонный вход, кард-ридер, экран ● Блок питания: опционально (PS2, ATX) ● Цвет: серебристый, черный ● Размеры: 435x225x440 мм ● Вес: 8,2 кг ● Дополнительно: пульт ДУ, ПО iMon, iMedian ● Цена: 15200-15500 руб.

Компания **SilverStone** — известный производитель корпусов и блоков питания. Особое внимание уделяется дорогим корпусам и, в частности, HTPC-направлению. Сегодня речь пойдет о серии **Crown**, а именно — **CW02-MXR**. Он сделан полностью из алюминия, в наличии дисплей и пара регуляторов по бо-



Commodore Amiga CDTV сочетал в себе игровую консоль, плеер и небольшой экран. Сейчас о нем уже мало кто помнит.

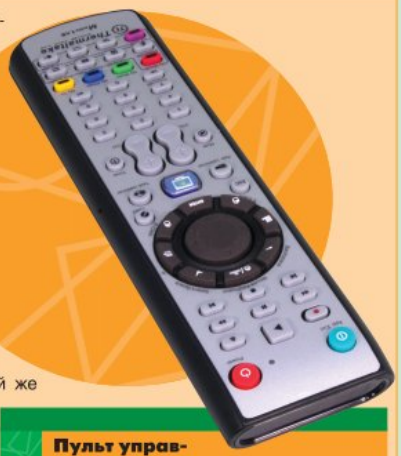
В SilverStone Crown CW02S-MXR легко поместится и суперкулер — максимальная высота 16 см.

ДЕЛА ПРОГРАММНЫЕ

Для того чтобы на дисплее корпуса что-либо отображалось, необходимо установить соответствующий софт. Все корпуса в нашем обзоре поставляются с одним и тем же набором программ от компании **SoundGraph**: утилитой **iMon** и медиацентром **iMedian**. Первая обеспечивает правильную реакцию на нажатие дополнительных кнопок и работу разных регуляторов, а также отвечает за вывод информации на дисплей. При помощи iMon можно полностью настроить, что именно будет отображать экран: погоду, новости, время, системную информацию, графический эквалайзер; определить, с каких ресурсов будет браться информация о погоде и новости. К тому же через нее можно наладить работу горячих клавиш для каждой из программ.

iMedian — это полноценный плеер с возможностью организации мультимедийной библиотеки. Во время нашего теста мы использовали последнюю версию за седьмым номером. При первом запуске программа прочесывает жесткие диски на наличие музыки, фотографий и видео. Помимо фильмов и музыки, iMedian работает с интернет-радиостанциями и ТВ-тюнерами, позволяет выставлять время записи, скачивать программы передач и многое другое. С помощью iMedian можно перекачивать фильмы по локальной сети.

Все рассмотренные корпуса поставляются со стандартными пультами управления от той же SoundGraph. Дизайн пульта не из лучших. С одной стороны, он позволяет полноценно управлять компьютером на расстоянии: водить мышкой при помощи центрального джойстика, переключаться между приложениями, вызывать одной кнопкой нужное меню в iMedian, переключать каналы, управлять громкостью, даже печатать, достаточно вывести виртуальную клавиатуру. С другой стороны, производитель не озаботился о том, чтобы нужные кнопки было легко найти вслепую, да и жестковаты они просто-напросто.



Пульт управления ко всем корпусам один и тот же, как, впрочем, и само ПО.

кам. Больше всего корпус походит на усилитель. На выбор представлено два цвета — серебристый и черный.

В CW02-MXR можно собрать не только мультимедийный проигрыватель с выходом в интернет, но и мощную игровую систему: в нем вольготно себя чувствует и **GeForce 8800 GTX**, и крупногабаритный кулер высотой до 160 мм, есть даже отверстия под установку водяной системы охлаждения — любопытная альтернатива, кстати. Циркуляцию воздуха внутри корпуса обеспечивает 120-мм вентилятор на задней стенке, дополнительно можно установить еще два под боксами — для жестких дисков.

Собирать компьютер на базе этого корпуса не так удобно, как хотелось бы. Несмотря на высоту, SilverStone оказался довольно узким. Любопытно, что все панели завинчены с помощью шестигранников, а не обычных винтов. Соответствующий ключ прилагается. Под жесткие диски отведено два отсека на три устройства каждый. Если система уже собрана, добавить или убрать винчестер не удастся — будет мешать процессорный кулер или блок питания. Оптический привод ставится между двумя боксами на специальные стойки. Под ним остается много неиспользованного места. Выбирать подходящий цвет привода не надо, трей прячется за откидной крышкой.

Шумоизоляция у CW02-MXR приличная, для борьбы с вибрациями установлены резиновые прокладки в отсеках для жестких дисков и под блоком питания.

Управление продумано хорошо. По обе стороны дисплея расположены ручки: правая отвечает за уровень громкости и переключение между режимами дисплея, левая — за управление программным обеспечением. Одно нажатие означает подтверждение, двойное — возвращение в предыдущее меню.

За откидывающейся крышкой спрятаны кард-ридер, разъемы USB, FireWire и аудио, а также кнопка сброса — она очень маленькая, утоплена внутрь. Добраться до нее просто так не удастся, без помощи пинцета или спички не обойтись. Пульт ДУ вполне удобен, стандартен для всех представленных корпусов в нашем обзоре.

CW02-MXR — дорогой и качественный корпус. На его базе можно создать тихий и мощный медиацентр на все руки.

Thermaltake Mozart SX

Материал: алюминий, сталь ● Форм-фактор: Micro ATX, ATX, Mini ITX ● Отсеки для накопителей: 5,25 (внешний), 3x 3,5 (один внешний, два внутренних) ● Вентиляторы: 2x 80-мм ● Разъемы расширения: 3 ● Фронтальная панель: 2x USB, FireWire, аудиовыход, микрофонный вход, мультимедийные кнопки, экран ● Блок питания: 500 Вт (PS2, ATX) ● Цвет: серебристый ● Размеры: 440x90x470 мм ● Вес: 8,8 кг ● Дополнительно: карта расширения (2x PCI, PCIe x16), пульт ДУ, ПО iMon, iMedian ● Цена: 6000-6500 руб.

Далее идет корпус от известной всем компании **Thermaltake**. **Mozart SX** (VC7001SNS) самый узкий корпус в нашем обзоре — всего 90 мм высотой. Выглядит модель строго и скорее напоминает компьютер, нежели бытовую аудио/видео технику. «Моцарт» поддерживает материнские платы ATX, правда, его высота накладывает серьезные ограничения на выбор комплектующих.

Сняв защитный кожух, мы увидели планку, проходящую через всю конструкцию. К ней была привинчена плата расширения (Riser Card) с парой разъемов PCI и одним PCIe x16. Таким образом, видеокарта и/или ТВ-тюнер будут стоять параллельно основанию корпуса. Для работы Riser Card ее надо установить в порт PCIe x16, а еще два шлейфа подключить к PCI-шинам. Фиксируется плата в одном месте, поэтому материнские платы со смещенным графи-

Внутри Thermaltake Mozart SX очень тесно, мощную видеокарту сюда не поставишь.

ческим разъемом не подойдут. Подключить три устройства сразу к Riser Card не получится в принципе — установив видеокарту даже с компактным кулером, вы перекроете доступ к одному из PCI-портов. В итоге останется один. Изначально корпус оснащен БП на 500 Вт. Он не модульный, так что продумать, куда спрятать лишние кабели, будет не так-то просто.

Система охлаждения включает два 80-мм вентилятора. Один расположен перед корзиной для винчестеров, второй — за лицевой панелью. По боковым сторонам и сверху проходят вентиляционные отверстия. Несмотря на это корпус оказался самым горячим в нашем тесте. Вентиляторы при максимальной скорости шумят достаточно громко, лучше их скорость отрегулировать через BIOS системной платы. Из Mozart SX можно сделать неплохой медиацентр, но не более того. Удобства в работе добавляет пульт ДУ, а также дисплей и дополнительные кнопки на лицевой панели. Последние отвечают не только за включение ПК и сброс, но и за громкость, перемотку и т.д. Левее находятся дополнительные разъемы, а за откидной крышкой справа находятся посадочные места для одного 5,25-дюймового устройства и еще одного 3,5-дюймового.

Mozart SX стоит недорого, он весьма компактен — подойдет для построения цифрового центра развлечений, однако про игры стоит забыть.

Zalman HD160XT Plus

Материал: алюминий ● Форм-фактор: Micro ATX, ATX ● Отсеки для накопителей: 5,25 (внешний), 5х 3,5 (внутренние) ● Система охлаждения: 3х 80-мм, 92-мм ● Разъемы расширения: 7 ● Фронтальная панель: 2х USB, FireWire, аудиовыход, микрофонный вход, кард-ридер, мультимедийные кнопки, ЖК-экран ● Блок питания: опционально (PS2, ATX) ● Цвет: серебристый, черный ● Размеры: 435x160x460 мм ● Вес: 6,8 кг ● Дополнительно: пульт ДУ, ПО iMon, iMedian ● Цена: 21000-21500 руб.

Zalman HD160XT Plus — самый, наверное, интересный корпус в нашем обзоре. Творение Zalman выглядит в высшей степени изящно. Оснащен корпус сенсорным ЖК-дисплеем диагональю семь дюймов, разрешение 1024x768. Чтобы экран заработал, его надо подсоединить ко второму порту видеокарты по VGA-кабелю. Далее переходим в панель управления видеокарты и включаем его как второй монитор. Он может работать в двух режимах: дублирование изображения на экране основного монитора или показ информации **iMon** и **iMedian**. Во втором случае интерфейс выводится в полном объеме, что облегчает управление.

На лицевую панель выведены кнопка включения, регулятор громкости и набор клавиш для управления компьютером (стрелки, вызов меню, закрытие приложения, переключение задач и т.д.). Эргономика на пять с плюсом. За откидывающейся крышкой находятся кард-ридер, USB, FireWire и аудиопорты.

Сборка компьютера удобна и проста. Единственный минус — относительно маленькая высота корпуса, что может наложить ограничения на выбор кулера. Хотя в него спокойно поместятся **CNPS9500** от самой Zalman или эффективный **Thermaltake BigTyp**. С установкой видеокарт проблем не будет — GeForce 8800 GTX ставится без проблем. Под жесткие диски выделен съемный бокс на четыре места. Резиновые прокладки позволяют снизить уровень вибраций. Еще одно место для 3,5-дюймового устройства находится сразу под 5,25-дюймовым отсеком для оптического привода. Перед тем как устанавливать резак, не забудьте снять крышку трея и поставить фирменную. Недостаток в ней один: она наклеивается, на сколько замен ее хватит — неизвестно.

Охлаждение обеспечивают четыре вентилятора. Один находится сбоку и вдувает

Сборка системы на базе Zalman HD160XT Plus — одно удовольствие.

свежий воздух в корпус, заодно обдувая винчестеры, еще один установлен на нижней панели. Оставшиеся два расположены на задней стенке и работают на выдув. По бокам находятся вентиляционные отверстия, еще один есть на верхней крышке (над процессором). Любопытно, что с помощью шторки ее можно перекрывать.

Zalman HD160XT Plus — чуть ли не идеальный пример классического HTPC-корпуса. Он удобен и практичен, к дизайну не придраться. Смутить может лишь цена. К счастью, разработчик имеет в арсенале модели и без дорогого ЖК-экрана.

GMC AVC-K1

Материал: сталь ● Форм-фактор: Micro ATX, ATX ● Отсеки для накопителей: 4x 5,25 (2x внешних), 6x 3,5 (внутренние) ● Система охлаждения: 140-мм, 120-мм ● Разъемы расширения: 7 ● Фронтальная панель: 4x USB, FireWire, аудиовыход, микрофонный вход, кард-ридер, мультимедийные кнопки, 2x экрана ● Блок питания: опционально (PS2, ATX) ● Цвет: серебристый, черный ● Размеры: 200x440x510 мм ● Вес: 9,1 кг ● Дополнительно: пульт ДУ, ПО iMon, iMedian ● Цена: 7500-8000 руб.

А сейчас перед нами совершенно неординарный представитель HTPC-корпусов. В отличие от своих собратьев **GMC AVC-K1** использует привычный нам форм-фактор — Middle Tower.

Несмотря на традиционные размеры для корпусов типа Tower, внешне он как ни один другой похож на музыкальный центр. На лицевой панели разбросано с дюжину кнопок, есть два дисплея, ручки... Ну, вылитый медиацентр.

Комплектация этого чуда техники отвечает всем стандартам: набор винтов серебристого и черного цветов, для внутреннего и внешнего использования соответственно, салазки для жестких дисков и оптического привода, ну и в довесок пульт ДУ, диск и толковая инструкция.

Сборка компьютера на базе AVC-K1 очень проста. Несмотря на то что пользователя ждет все та же куча проводов, в привычном Middle Tower расположить их не составит

GMC AVC-K1, по сути, классический корпус, проблем со сборкой нет никаких. Все предельно ясно и знакомо.

Beholder
Владей эфиром!
Behold TV SOLO
Behold TV M6 Extra
Behold TV 609 RDS
Автономный TB/FM-тюнер в стильном корпусе
Аппаратное кодирование в формате MPEG-2 и AC3
Поддержка RDS (радиотекст)
· Обновляемая микропрограмма · · Поддержка широкоформатных мониторов · · Картинка на десктопе · Разрешение 1,680 x 1200 ·
· ARPC – включение компьютера с пульта ДУ и по расписанию · · Объёмное изображение · Запись без рекламы · · Вещание в сеть с собственным логотипом ·
www.beholder.ru
реклама

ТРУДНОСТИ СБОРКИ

Сборка медиацентра — более сложный процесс, чем конструирование обычного компьютера. Ограниченное пространство и горизонтальное положение диктуют свои правила. Не каждая видеокарта и системная плата влезет в корпус, о высоких суперкулерах в большинстве лучше забыть. Дальше — больше. Если обычный корпус в открытом состоянии — это просто железяка с набором отверстий и разъемов, то напичканная электроникой передняя панель медиацентра (экран, дополнительные кнопки, кард-ридер) — это куча дополнительных проводов, которые нужно подключить и грамотно проложить, чтобы не мешались. Ограниченное пространство добавит проблем с классическими блоками питания, очень рекомендуем использовать модульные модели с отключаемыми кабелями.

большой проблемы. Ограничений по установке процессорного кулера нет, разве что придется открутить воздуховод на боковой панели, чтобы не мешался. Циркуляцию воздуха обеспечивают два вентилятора: один (120-мм) крепится с тыльной стороны, второй (140-мм) спрятан за лицевой панелью — охлаждает жесткие диски.

Для жестких дисков предусмотрен отсек на четыре устройства. Он повернут к вам лицом — проблемы быстро заменить жесткий диск не встанет, тем более что устанавливаются они с помощью салазок. С оптическими приводами чуть сложнее: они закрываются пластмассовыми крышками, для доступа к отсекам надо снять лицевую панель. В общем и целом удобство сборки на высоком уровне.

Вернемся к лицевой панели. На ней размещено два дисплея: верхний отображает информацию о системе и запущенных приложениях, второй показывает скорость вращения вентиляторов, а также температуру внутри корпуса. Для ее измерения используется соответствующий датчик.

В верхней части находятся откидные крышки для оптических приводов, чуть ниже — ряд мультимедийных кнопок. Далее расположена большая ручка, отвечающая за громкость, нажмите ее — и звук отключится. Во время работы подсвечивается синим светом. Вокруг ручки расположены дополнительные кнопки: одна отвечает за ТВ-функцию, другая за музыку, оставшиеся две — за видео и фото. По правую сторону есть еще пара дополнительных кнопок. Первая отвечает за функцию «Назад», вторая позволяет вызвать программное обеспечение iMEDIAN. Для работы с софтом предусмотрено четырехпозиционное кольцо с клавишей подтверждения выбора посередине. Очень удобно.

Далее располагаются второй экран и еще одна ручка, которая позволяет регулировать скорость вращения вентиляторов внутри корпуса. Стоит признать, что по удобству управления у этого корпуса нет равных. Хотя если вы привыкли управлять компьютером с пульта, то разницы вы особо и не заметите.

Еще один козырь AVC-K1 — наличие аж четырех USB-портов, наряду с привычными FireWire и пр. Все они, а также кард-ридер прячутся за откидывающимися крышками.

Если вам нужен классический корпус и медиацентр в одном флаконе, то GMC AVC-K1 — кандидат номер один на эту роль. Вот если бы еще лицевая панель была сделана не из пластика, а из алюминия — цены бы ему не было. Кстати, о цене: она вполне приемлемая.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подходящий корпус нужно выбирать исходя из ваших целей. Если нужен чистой воды медиацентр, то ищите компактный и изящный кейс на манер того же Thermaltake Mozart SX. Столь тонкий корпус можно будет втиснуть в ограниченное пространство, но не выбирайте мощные комплектующие — эффективность охлаждения не столь хороша.

Любителям игр стоит обратить внимание на более «жирные» модели. Только в них крупный кулер для процессора и полноразмерная видеокарта будут чувствовать себя вольготно, да еще хватит места для звуковой карты, ТВ-тюнера и других приблуд.

Общий недостаток всех HTPC-корпусов — высокая цена. В среднем любой представитель этого семейства обойдется в 5-6 тыс. руб. Наиболее продвинутые собратья (сделанные из алюминия, оснащенные ЖК-экраном) — 10 тыс. руб и выше.

Представленные корпуса хороши по-своему. У SilverStone Crown CW02-MXR отлично продумано охлаждение, в него можно установить все самое современное железо, однако в сборке он не так удобен. Тоненький Thermaltake Mozart SX просто собрать, он неплохо впишется в стойку с бытовой аппаратурой, но его форм-фактор накладывает множество ограничений на выбор комплектующих. Корпус HD160XT Plus от Zalman нас всем порадовал: большой сенсорный экран, удобное управление, продуманный дизайн — вот его козыри. Особое место заслуживает GMC AVC-K1. Казалось бы, обычный Middle Tower, но нет. Набор возможностей впечатляет, качество сборки на уровне, лицевая панель хоть и сделана из пластика, выглядит весьма солидно.

Вот такие они, HTPC-корпуса — необычные и непохожие друг на друга. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
3Logic (www.3logic.ru) — Thermaltake Mozart SX;
Meijin (www.meijin.ru) — SilverStone Crown CW02-MXR;
«Невада» (www.nevada.ru) — GMC AVC-K1, Zalman HD160XT Plus.

SAGEM

Мир, созданный тобой

Новый мобильный телефон **SAGEM my150X** с неоновым дисплеем притягивает взгляды.
Стильный и необычный, он не остается незамеченным в твоих руках. Как и ты.
Оставь линию света в пространстве ночи для тех, кто ищет тебя.

Неон, следуй за мной...

На правах рекламы.

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ВОДА НА СЛУЖБЕ ЧЕЛОВЕКА

Тестирование системы водяного охлаждения Zalman Reserator XT

Алексей Горбунов

На протяжении долгого времени воду использовали в качестве универсального охладителя как в бытовых, так и в военных целях. С появлением компьютеров у нее нашлась еще одна область применения. Системы водяного охлаждения (СВО) сейчас активно используют во вполне стандартных ПК.

Рассмотрим основные компоненты, присутствующие в любой СВО, проследив путь воды: включается питание, начинает работу помпа и из резервуара по гибким шлангам она течет на охлаждающий элемент. Этот элемент состоит из массивного радиатора (медного или алюминиевого) и крупного вентилятора. Затем жидкость попадает в водоблок (процессора, видеокарты, чипсета), забирает тепло и возвращается обратно в резервуар. Вот такая нехитрая схема, за которой на самом деле скрываются сложные инженерные расчеты.

Основные преимущества СВО по сравнению с воздушными кулерами — это сочетание очень эффективного охлаждения с умеренным уровнем шума. Система с мощной помпой и большим радиатором потянет не только процессор, но также чипсет, видеокарту и, например, жесткий диск. Один раз наполнил, собрал и забыл. Главное, хотя бы раз в год менять воду (используйте только очищенную!).

В основном на водянки пересаживаются оверклокеры и энтузиасты. Большого распространения СВО не получила до сих пор. Виной тому дороговизна, сложность в установке, хоть и малый, но риск затопления системного блока. Тем не менее компании-производители всячески поддерживают интерес к своей продукции, выпуская все более новые и совершенные системы.

Нет, это не медиацентр от Zalman. Перед вами Reserator XT — система водяного охлаждения топ-уровня.

ЗНАКОМСТВО С...

Материал радиатора: анодированный алюминий ● **Скорость вращения вентилятора:** 500-2000 об/мин ● **Размеры вентилятора:** 140x140x25 мм ● **Производительность помпы:** 300 л/час ● **Объем жидкости в системе:** 1,25 л ● **Высота подъема воды:** 1,8 м ● **Напряжение питания:** 12 В ● **Потребление помпы:** 6 Вт ● **Комплект поставки:** руководство пользователя, водоблок для ЦП, бутылка с концентратом охлаждающей жидкости, 4-метровая трубка, набор хомутов, трубка дегазации, планка на заднюю панель корпуса, кабель питания (Molex), перемычка ● **Цвет:** черный, белый ● **Размеры блока:** 350x210x180 мм ● **Вес:** 7 кг ● **Цена:** 10500-11000 руб.

Reserator XT — самая новая и самая навороченная СВО от компании **Zalman**. От многих других ее отличают эффектный внешний вид, отличные характеристики и богатый комплект поставки.

Основной блок Reserator XT состоит из резервуара для жидкости, помпы, радиатора с вентилятором, элементов индикации и управления. Все это богатство помещено в брутальный металлический корпус черного цвета (есть модель белой расцветки). В комплекте есть все необходимое для сборки системы: водоблок для центрального процессора, 4-метровый гибкий шланг, кабели и хомуты.

Процесс установки несложен, особенно если четко следовать инструкции и ответственно походить к каждому своему действию. Сначала систему надо заправить. Для этого разводим концентрат в 1 литре дистиллированной воды, заливаем полученную смесь в резервуар и плотно заворачиваем крышку. Затем соединяем входное (IN) и выходное (OUT) отверстия при помощи трубки дегазации (Degassing Tube). Подключаем к системе питание (через Molex-разъем), включаем ПК, ждем пару секунд и выключаем. Эти действия нужно повторить не меньше семи раз, чтобы заполнить радиаторы системы водой и удалить излишки воздуха.

Приступаем к сборке самой системы. Закрепляем водоблок на процессорном разъеме, делаем из одного 4-метрового шланга несколько отрезков нужных размеров. Соединяем один из штуцеров водоблока ЦП с выходным отверстием системы, ко второму штуцеру в нашем случае мы подключили водоблок северного моста материнской платы **ASUS Blitz Extreme**, а его уже замыкаем на входное отверстие СВО.

После включения компьютера Reserator XT стартует в автоматическом режиме работы — скорости помпы и вращения вентилятора на задней стенке регулируются в зависимости от показаний температуры. Чтобы переключить систему на ручное управление, надо нажать кнопку AUTO/MANUAL. Неподалеку находится кнопка TEMP.M для смены индикации температуры (Цельсий/Фаренгейт). Кнопка LED/RESET носит двойное значение: отключение подсветки индикаторов и сброс сигнала тревоги при неполной заправке или нагреве жидкости выше 60 градусов Цельсия.

Чуть выше расположен регулятор скорости вращения вентилятора и мощности помпы. Работает он только в ручном режиме, его крайние значения — Low и High. Чуть выше находятся три индикатора: стрелочные FAN SPEED и FLOW RATE показывают соответственно скорости вентилятора и потока жидкости. Цифровой же дисплей отображает температуру охлаждающей жидкости (верхнее значение), окружения (нижнее значение), а также выбранный режим работы. Все просто и удобно. На правом боку находится индикатор потока, выполненный в виде пропеллера: чем выше скорость потока, тем быстрее он вращается.

Итак, Reserator XT заправлен, подключен и полностью готов к работе. Приступаем к тестовым испытаниям.

Zalman Reserator XT и Cooler Master CM 690 отлично смотрятся вместе, не правда ли?

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3 ГГц, L2-кэш 8 Мб)
Материнская плата	ASUS Blitz Extreme (Intel P35, Socket 775, DDR3-1333, CrossFire, PCIe, PCI, IDE, SATA II, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)
Память	4x1024 Мб OCZ OCZ3P16002GK DDR3 (1600 МГц, 7-7-7-24, 1,95 В)
Видеокарта	AMD Radeon HD 2900 XT 512 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2900 XT)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 3320620AS 320 Гб (SATA II, 16 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (IDE)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BQT P6-PRO 600W (600 Вт)
Корпус	Cooler Master CM 690 (Middle Tower, USB, FireWire, аудио, eSATA)
Драйвер для системных плат	Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009
Драйвер для видеокарты	AMD Catalyst 7.11
Операционная система	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition

КОМПОНЕНТ СИСТЕМЫ	КУЛЕР		ZALMAN RESERATOR XT			
			Режим Low		Режим High	
	Idle	Burn	Idle	Burn	Idle	Burn
Температура при стандартных настройках						
Процессор	43	57	40	54	38	52
Северный мост	48	51	43	46	42	44
Окружение	41	42	37	40	37	39
Температура разогнанной системы						
Процессор	48	64	45	62	44	60
Северный мост	57	58	45	47	44	46
Окружение	42	44	38	41	38	39

ВОДНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

К испытаниям мы подготовились должным образом. Взяли четырехъядерный процессор **Core 2 Extreme QX6850** (3,0 ГГц), 4 Гб памяти **OCZ** из серии **Platinum** с частотой 1600 МГц, а чтобы жизнь для Reserator XT медом не казалась, выбрали материнку ASUS Blitz Extreme, у которой есть водоблок для северного моста, соединенный тепловыми трубками с радиаторами на южном мосту и элементах схемы питания процессора. Если подключить СВО к процессору и чипсету, нагрузка возрастет. Жаль, что мы так и не разыскали какой-нибудь водоблок для видеокарты. В итоге **AMD Radeon HD 2900 XT** служила лишь дополнительной печкой, разогревающей внутренний воздух системного блока. В конкуренты к Reserator XT мы поставили эффективный процессорный кулер **Scythe MINE Rev. B** — при этом стоит учесть, что радиаторы материнской платы оставались на попечении корпусных вентиляторов, СВО мы не подключали.

Из всего многообразия корпусов мы выбрали **Cooler Master CM 690**. Стальной кейс, выполненный в форм-факторе Middle Tower, идеально подошел для наших испытаний: продуманные крепления и эргономика — вот то, что мы искали. В корпус можно установить до семи вентиляторов, изначально присутствует три ветродуя: тот, что на передней стенке, засасывает холодный воздух внутрь, охлаждая при этом отсек с жесткими дисками; второй вентилятор, на задней стенке, выдувает горячий воздух за пределы корпуса; третий, на боковой крышке, обеспечивает обдув околопроцессорного пространства. В основание корпуса мы добавили еще один вентилятор.

Конкуренцию Zalman Reserator XT составит небезызвестный кулер MINE Rev. B компании Scythe. Посмотрим кто кого!

Занятно, что блок питания в CM 690 ставится в нижней части. Непривычно, но практично: остается больше места для установки процессорного кулера, к тому же БП так охлаждается эффективнее — он забирает воздух через вентиляционные отверстия внизу корпуса, а не служит теплоотводом для всей системы, как это случается обычно. Все кабели и провода можно аккуратно уложить в специальные скобы, как результат — отсутствие болтающихся кабелей и больше свободы для потоков воздуха внутри системы.

На этом радости жизни не заканчиваются: на задней стенке CM 690 сделана пара отверстий под шланги систем водяного охлаждения. На отверстиях есть резиновые накладки, что исключает прогиб или перетирание трубок. В этом, кстати, выгодное отличие корпуса от планки, которая есть в комплекте поставки с Reserator XT — на ней отверстия ничем не прикрыты.

Мечта эстета. Никаких нагромождений из радиаторов и вентиляторов — только несколько аккуратных трубок, занимающих минимум места.

Методика тестов была одинакова как для воздушного, так и для водяного охлаждения. Сначала мы выставляли стандартные настройки частоты и напряжения для процессора, чипсета и системной шины. Затем при помощи программ **EVEREST Ultimate Edition** и **ASUS PC Probe II** замеряли температуру ЦП, северного моста, внутреннего окружения в режимах **Idle** (бездействие) и **Burn** (под нагрузкой). Чтобы максимально разогреть все четыре ядра процессора QX6850, запускали FPU-тест (операции с плавающей запятой).

Следующим шагом был разгон ЦП до 3680 МГц. При этом частота системной шины была равна 460 МГц (множитель 8), напряжение процессора — 1,4 В, северного моста — 1,45 В, шины FSB — 1,4 В. Следом шли замеры температуры в холостом режиме и под нагрузкой.

В тихом режиме (Low), когда скорости вентилятора и помпы минимальны, Reserator XT охлаждает процессор на 2-3 градуса лучше, нежели Scythe MINE. Причем это преимущество сохраняется как без нагрузки, так и с ней. Однако отдельного внимания заслуживают температурные показатели северного моста: Reserator XT выигрывает от 5 до 11 градусов в зависимости от загрузки процессора и частоты системной шины. Приличный результат. Режим High усиливает отрыв СВО: 5-7 градусов для процессора и до 12 градусов для северного моста. Однако при этом серьезно увеличивается уровень шума, издаваемого системой. К счастью, найти грань между оптимальной эффективностью охлаждения и шумом довольно просто.

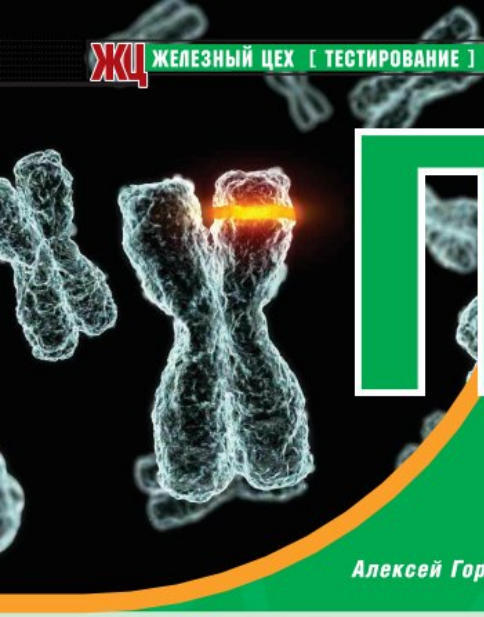
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вместе с Zalman Reserator XT мы получили бесшумное охлаждение процессора на уровне более высоком, чем у топ-моделей среди воздушных кулеров. Если выкрутить настройки на максимум, то по своей эффективности СВО лишь усилит свой отрыв. С учетом неплохого запаса по температуре каждый может выставить оптимальный режим работы системы. Другие плюсы Reserator XT: возможность подключения дополнительных водоблоков с сохранением приемлемой температуры компонентов.

Смущение вызывают лишь большие размеры основного блока СВО (придется выделять под него отдельное место) и нескромная цена системы. Впрочем, последние два момента не смутят фанатов водяного охлаждения. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

Scythe (www.scythe-eu.com/ru)
— Scythe MINE Rev. B;
«Невада» (www.nevada.ru)
— Zalman Reserator TX;
«Пирит» (www.pirit.ru)
— Cooler Master CM 690.



Преемственность поколений

Сравнительное тестирование чипсетов Intel P35 и X38

Алексей Горбунов

Процессоры на базе нового ядра Penryn от Intel — наше с вами светлое 45-нм будущее.

Вначале был **P965** — первый чипсет от **Intel**, официально предназначенный для процессоров **Core 2**. Прошло немного времени, и миру понадобился новый герой. Им стал **P35** — первый чипсет компании с поддержкой DDR3-памяти, четырехъядерных процессоров и системной шины 1333 МГц. Однако все, кто хоть немного баловался разгоном на P965, заметят, что данный чипсет спокойно покоряет и более высокие частоты. Так как память DDR3 сейчас никому особо не нужна, главным образом из-за высокой цены, острой надобности в P35 нет, если только не использовать системные платы с контроллером DDR2-памяти. Однако в этом случае связка «P965 + DDR2» выглядит не хуже. Другое дело — 45-нм процессоры **Penryn**, которые помимо 1333 МГц шины потребуют еще особые условия питания. В этом случае есть смысл в покупке платы на базе P35.

Параллельно массовым P965 и P35 идет развитие high-end-линейки чипсетов Intel, которая не обновлялась со времен **975X**. Осенью 2007 года история получила развитие в виде **X38** — нового флагмана с новыми возможностями. На самом деле эти возможности

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3,0 ГГц, L2-кэш 8 Мб)
Память	2x1024 Мб OCZ OCZ3P16002GK DDR3 (1600 МГц, 7-7-7-24, 1,95 В)
Видеокарта	AMD Radeon HD 2900 XT 512 Мб (Radeon HD 2900 XT, PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 3320620AS 320 ГБ (SATA II, 16 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (IDE)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BQT P6-PRO 600W (600 Вт)
Драйвер для системных плат	Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009
Драйвер для видеокарты	AMD Catalyst 7.10
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

заключаются в поддержке все той же шины 1333 МГц, DDR3-памяти с профилями **Intel XMP** и появлении двух разъемов PCIe x16, каждый из которых обладает 16 линиями PCIe и соответствуют стандарту PCIe 2.0. Особое внимание заслуживают последние два нововведения.

XMP-профили — не что иное, как адаптация технологии **NVIDIA SLI-Ready** (**EPP**). Суть вот в чем: производитель памяти заносит в специальный блок данных планок памяти (SPD) информацию о повышенных частотах, напряжении и настройках таймингов модулей. BIOS материнской платы считывает данные и автоматически разгоняет планки. Выбирая память с поддержкой XMP, вы получаете гарантию того, что она точно разгонится до определенных частот. В данном случае речь идет только дорогих DDR3-модулях. Свои модели уже представили компании **OCZ** и **Corsair**.

Далее по списку идет возможность построения связки **CrossFire** с использованием пары разъемов PCIe x16. Не сказать, что возможность архиважная, но кому-то может и пригодиться, тем более что видеокарты серии Radeon HD 3xxx показывают весьма неплохие результаты.

Интерфейс PCIe 2.0 работает на повышенной до 5 ГГц частоте, и в результате пропускная способность увеличилась до 8 Гб/с. **GeForce 8800 GT**, **Radeon HD 3850** и **Radeon HD 3870** — на сегодняшний день таков список видеокарт с поддержкой нового стандарта.

В скором времени нас ожидает еще одно откровение от Intel — чипсет **X48**. Набор микросхем будет официально поддерживать FSB 1600 МГц, память DDR3 на той же частоте и все те новшества, что были описаны выше. Меж тем производители материнских плат уже научили X38 дружить с 1600-мегагерцовой шиной и памятью, так что превосходство ожидаемого флагмана пока получается дутым. Каким будет X48, мы скоро узнаем, ну а пока смысл его выпуска кажется сомнительным.

Каждый новый чипсет — это, помимо всего прочего, еще и обещание большей скорости. Если важность той или иной функции можно обсудить в теории, то скорость работы и возможности настройки определяются только практическими исследованиями. Именно для этого мы раздобыли две продвинутых системных платы на базе чипсета X38 и P35.

Технолигия Intel XMP делает разгон памяти простым и безопасным.

GIGABYTE GA-X38T-DQ6

Возможности BIOS

Частота FSB: от 100 МГц до 700 МГц с шагом 1 МГц

Возможность смены множителя процессора: есть (для Extreme-моделей)

Множитель памяти DDR3: Auto, 2.0, 2.4, 2.5, 2.66, 3.0, 3.2, 3.33, 4.0

Частота шины PCIe: от 90 МГц до 150 МГц

Напряжение процессора: от 0,51250 В до 1,60000 В с шагом 0,00625 В и от 1,60 В до 2,35 В с шагом 0,05 В

Напряжение памяти: от +0,05 В до +1,55 В с шагом 0,05 В (номинальное — 1,5 В)

Сейчас мы их проверим, сейчас мы их сравним

Современные игры серьезно нагружают даже самые мощные системы.

Тестируя материнскую плату, мы, по сути, отвечаем на один глобальный вопрос: насколько хорошо с ее помощью взаимодействуют остальные компоненты системы. Именно поэтому проводятся как тесты на скорость работы процессора и видеокарты, так и измерение пропускной способности памяти.

Как ни крути, в меру универсальными тестовыми приложениями являются игры. В нашем случае это будут **F.E.A.R** и **Unreal Tournament 3**. Не обойтись и без бенчмарков, наподобие **3DMark06** и **PCMark05**. Дополнительно проведем испытание утилитой **Virtual Dub 1.6.17** — преобразуем десятиминутное видео из Full HD-разрешения 1920x1200 в 640x480. В заключение программой **Super Pi Mod 1.15** вычислим число пи.

В работе нам будут помогать мощный процессор **Intel Core 2 Extreme QX6850**, 2 Гб оперативной памяти DDR3 **OCZ Platinum Edition** с частотой 1600 МГц и видеокарта **AMD Radeon HD 2900 XT**. Сначала платы тестируются в обычном режиме: частота процессора равна 3 ГГц, памяти 1333 МГц. Затем проводим разгон и запускаем тесты заново. Во время разгона множитель процессора снижаем до 7, коэффициент памяти выставляем в значение 3.2. Чтобы платы не перегрелись раньше времени, используем интенсивное воздушное охлаждение — дополнительный обдув двумя эффективными 120-мм вентиляторами.

Опорное напряжение памяти: +10%, -10%

Напряжение северного моста: от +0,025 В до +0,375 В с шагом 0,025 В

Опорное напряжение северного моста: +10%, -10%

Напряжение шины FSB: от +0,05 В до +0,35 В с шагом 0,05 В

GIGABYTE GA-X38T-DQ6 — одна из первых ласточек на базе чипсета Intel X38. Плата вобрала в себя все лучшие наработки компании GIGABYTE. Питание для процессора подается по 12-фазной схеме, на плате распаяны только твердотельные конденсаторы — все это обещает высокую стабильность в работе и при разгоне. В случае некорректной прошивки BIOS его можно восстановить из резервной копии за счет технологии **Dual BIOS**. Охлаждает плату оригинальная двусторонняя система медных радиаторов (**Silent Pipe**, **Crazy Cool**). В ней есть как плюсы, так и минусы: эффективность охлаждения чипсета на высоте, но радиатор с обратной стороны платы мешает установке некоторых процессорных кулеров. Модели, в набор которых входит специальная планка, прикладываемая с задней стороны платы, установить невозможно в принципе (то есть можно, только вот придется демонтировать всю систему охлаждения системной платы).

GIGABYTE GA-X38T-DQ6 — идеальный выбор для построения CrossFire-системы.

Разводка платы продумана досконально, установленные комплектующие не мешают друг другу, разве что установленная видеокарта блокирует доступ к модулям памяти. Ключевые особенности GA-X38T-DQ6: поддержка памяти DDR3 (до 8 Гб), пара разъемов PCIe x16, поддержка PCIe 2.0, CrossFire, восемь разъемов SATA (шесть обеспечивает южный мост чипсета, оставшиеся два — дополнительный контроллер). На задней панели разместились восемь USB, два сетевых разъема и стандартный набор из аудиовыходов и PS/2. У платы есть пять разъемов для подключения вентиляторов. Если понадобится больше, можно воспользоваться Molex-переходниками. Комплект поставки неоднозначен: нет выносных планок с USB, зато есть пара с разъемами eSATA и Molex.

3DMARK06 1.1.0

Модель платы	CPU	Overall
ASUS Blitz Extreme	4762	12447
ASUS Blitz Extreme (FSB 490 МГц)	**5318**	**12743**
GIGABYTE GA-X38T-DQ6	4751	12305
GIGABYTE GA-X38T-DQ6 (FSB 480 МГц)	5310	12600

PCMARK05 1.2.0

Модель платы	CPU	Memory	Overall
ASUS Blitz Extreme	9697	4787	8384
ASUS Blitz Extreme (FSB 490 МГц)	**11095**	5623	9044
GIGABYTE GA-X38T-DQ6	9698	4874	8413
GIGABYTE GA-X38T-DQ6 (FSB 480 МГц)	107289	**5628**	**9211**

GA-X38T-DQ6 поддерживает все современные процессоры Intel с FSB до 1600 МГц. BIOS радует обилием опций для разгона и настройки системы. Изменению поддаются частота и напряжение FSB, процессора, памяти, северного и южного мостов, шины PCIe, в довесок прилагаются настройки таймингов и опорного напряжения памяти (для каждого канала). Главное — в основном меню BIOS нажать сочетание клавиш Ctrl+F1, иначе некоторые опции будут недоступны. Диапазон напряжений процессора и памяти достаточно большой, чего не скажешь про северный мост и шину FSB: максимум 1,675 В и 1,6 В соответственно.

При разгоне GA-X38T-DQ6 проявляются специфические особенности BIOS. Для любого компонента платы, за исключением процессора, пользователь выбирает не конкретное напряжение, а приращение к номинальному значению. Некритично, но все же. После каждой неудачной попытки разгона BIOS сбрасывает все настройки. Необходимость постоянного восстановления опций утомляет. Кроме этого, отсутствует защита от дурака — цветовые различия между стандартными и критическими значениями напряжений.

Итоги разгона GA-X38T-DQ6 следующие: стабильная работа при частоте FSB, равной 480 (1920) МГц. Итоговая скорость процессора равнялась 3360 МГц, память трудилась на частоте 1536 МГц. Напряжения FSB и северного моста были почти максимальными: 1,55 В и 1,6 В соответственно. В принципе, система запускалась и на 490 МГц, но не проходила тест на стабильность. Повышение напряжений не дало результата.

Стоимость GIGABYTE GA-X38T-DQ6 — 7000-7500 руб.

F.E.A.R. 1.08			
Модель платы	**1024x768**	**1280x1024**	**1600x1200**
ASUS Blitz Extreme	233	164	125
ASUS Blitz Extreme (FSB 490 МГц)	239	**168**	**126**
GIGABYTE GA-X38T-DQ6	237	164	**126**
GIGABYTE GA-X38T-DQ6 (FSB 480 МГц)	**240**	167	**126**
UNREAL TOURNAMENT III (DX9)			
Модель платы	**1024x768**	**1280x1024**	**1600x1200**
ASUS Blitz Extreme	159,5	136,3	107,4
ASUS Blitz Extreme (FSB 490 МГц)	**173,6**	**140,4**	**108,1**
GIGABYTE GA-X38T-DQ6	159,4	136,5	107,7
GIGABYTE GA-X38T-DQ6 (FSB 480 МГц)	171,0	140,0	108,0

VIRTUAL DUB 1.6.17	
Модель платы	**Время, мин**
ASUS Blitz Extreme	4:58
ASUS Blitz Extreme (FSB 490 МГц)	**4:18**
GIGABYTE GA-X38T-DQ6	4:55
GIGABYTE GA-X38T-DQ6 (FSB 480 МГц)	4:24
SUPER PI MOD 1.15 (8 МБ)	
Модель платы	**Время, мин**
ASUS Blitz Extreme	3:24
ASUS Blitz Extreme (FSB 490 МГц)	**2:58**
GIGABYTE GA-X38T-DQ6	3:23
GIGABYTE GA-X38T-DQ6 (FSB 480 МГц)	3:01

ASUS Blitz Extreme

Возможности BIOS

Частота FSB: от 200 МГц до 800 МГц с шагом 1 МГц

Возможность смены множителя процессора: есть (для Extreme моделей)

Множитель памяти DDR3: Auto, 2.0, 2.4, 2.5, 3.0, 3.2, 3.33, 4.0

Частота шины PCIe: от 100 МГц до 150 МГц с шагом 1 МГц

Напряжение процессора: от 0,10000 В до 1,90000 В с шагом 0,00625 В

Напряжение памяти: от 1,50 В до 3,04 В с шагом 0,02 В

Опорное напряжение памяти: от -0,030 В до +0,030 В с шагом 0,010 В

Напряжение северного моста: от 1,25 В до 2,03 В с шагом 0,02 В

Опорное напряжение северного моста: Авто, 0,61x, 0,67x

Напряжение шины FSB: от 1,20 В до 1,80 В с шагом 0,02 В

Платы **ASUS** серии **Blitz** принадлежат к линейке **Republic of Gamers**, которая предназначена для бескомпромиссных фанатов игр и энтузиастов-оверклокеров. Модели **Formula** и **Extreme** построены на чипсете P35 и отличаются друг от друга типом поддерживаемой памяти. Наша гостья, Blitz Extreme, работает с DDR3.

Основные фишки платы — качественная разводка и использование для охлаждения чипсета комбинации из медных водоблоков и радиаторов, соединенных тепловыми трубками. Да, к плате можно подключить водянку, чтобы обеспечить максимальное охлаждение и добиться выдающихся результатов разгона — полимерные конденсаторы, 8-фазная схема питания и богатые настройки BIOS этому способствуют.

Для видеокарт предусмотрены два разъема PCIe x16, для жестких дисков и оптических накопителей — шесть SATA и один IDE. Задняя панель платы, помимо FireWire и S/PDIF, располагает шестью разъемами USB, парой eSATA, лишь одним PS/2 и чрезвычайно практичной кнопкой сброса BIOS. Еще две кнопки, Power и Reset, находятся на самой плате. Аудиовыходы вынесены на отдельную звуковую карту **Supreme FXII**, ставится в PCIe x1. На плате есть восемь разъемов для подключения вентиляторов — более чем достаточно.

В комплект поставки Blitz Extreme входит богатый набор аксессуаров: ЖК-дисплей (отображает POST-коды), набор штуцеров и зажимов для СВО, два вентилятора для охлаждения элементов питания процессора, три термодатчика и резиновые ножки, на которые можно поставить плату, если она используется в составе открытого стенда.

BIOS пестрит разнообразием настроек, некоторые даже официально не документированы. Частоту системной шины дозволено менять в диапазоне от 200 МГц до 800 МГц, напряжение процессора от 0,10000 В до 1,90000 В с малым шагом 0,00625 В. Доступны расширенные настройки питания памяти, северного моста и шины FSB.

Компоновка BIOS стандартна и удобна. К примеру, варианты возможных частот памяти зависят от текущей частоты системной шины, а настройки напряжения основных компонентов выбираются из списка значений. Если плата не смогла запуститься с выставленными опциями, в следующий раз она запустится в стандартном режиме, но все настройки сохранятся, что сэкономит время. Чтобы начинающий оверклокер осознавал все свои действия, значения настроек напряжения подсвечиваются разным цветом: допустимые — зеленые, выше нормы — желтые, критические — красные.

На Blitz Extreme мы достигли частоты системной шины 490 (1960) МГц. Для процессора и памяти частоты составили соответственно 3430 МГц и 1568 МГц. Напряжения были следующими: северный мост — 1,45 В, шина FSB — 1,4 В. Это меньше, нежели в случае GA-X38T-DQ6.

Цена ASUS Blitz Extreme — 9000-9500 руб.

ASUS Blitz Extreme — спортсменка, комсомолка, красавица, да еще и системы водяного охлаждения поддерживает.

Кнопка сброса BIOS на задней панели Blitz Extreme станет спасительной для любителей поэкспериментировать с разгоном.

Ничья, господа!

Результаты тестирования в стандартном режиме одинаковы для обеих плат, разница — в пределах погрешности измерений. Подозрительно схожие итоги разгона объясняются явлением **FSB Wall** — пограничная частота системной шины процессора, превысить которую невозможно. Вот и получается, что FSB Wall для нашего QX6850 равняется 490 МГц.

Так что же X38 — хорош или плох, нужен или нет? На этот вопрос нет однозначного ответа. Ситуация зависит от конкретной модели материнской платы. Как ни крути, а Blitz Extreme, построенная на предшествующем P35, обладает большим потенциалом, нежели GA-X38T-DQ6. Множество настроек BIOS, поддержка СВО, полезные добавки (кнопки, экран и прочее) выглядят крайне привлекательно. С другой стороны, ASUS Blitz Extreme получилась очень дорогим решением, вполне реально найти более дешевую альтернативу на базе P35. По сравнению с ASUS плата GIGABYTE GA-X38T-DQ6 стоит дешевле, но при этом предлагает поддержку процессоров с FSB 1600 МГц и две полноценные шины PCIe x16. Потенциал X38 хорош, однако и «старичок» P35 смотрится ничуть не хуже своего оппонента. Остается дождаться X48 и узнать, насколько он хорош и что может предложить нам. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
ASUS (*www.asus.ru*) — ASUS Blitz Extreme;
GIGABYTE (*www.gigabyte.ru*) — GIGABYTE GA-X38T-DQ6.

Защити свою игровую систему надежно!

COOLER MASTER®

Реклама

- система охлаждения процессора GeminII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент

- блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях

- корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений

Защита Для Игр!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.

МОСКВА: **ПИРИТ — 785-55-54**, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30; **ВОРОНЕЖ:** РЕТ — 77-93-39; **ИРКУТСК:** Комтек — 25-83-38; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть **POLARIS и Техмаркет Компьютерс:** (495) 755-55-57

Товар сертифицирован

Железные новинки

Иван Нечесов

Microsoft SideWinder

Инженеры **Microsoft** стерли из памяти все, что знали о компьютерных мышках, и задались целью разработать лучший в мире игровой манипулятор. Получилась **Microsoft SideWinder**.

Своей формой мышь напоминает военный истребитель. Зубчатое колесо прокрутки и боковые кнопки выполнены из металла, на верхней панели — клавиши для запуска браузера и выбранных пользователем приложений. Прямо во время игры можно настраивать чувствительность сенсора мыши (400, 800 и 2000 dpi).

Корпус отличается необычной формой, перед покупкой нужно обязательно «примерить» мышь к руке. Покрытие мягкое и приятное, вес можно регулировать с помощью грузиков весом до 30 г. Неиспользуемые металлические детали хранятся в специальном контейнере, который служит держателем провода, — очень удобно.

В драйверах есть оригинальные настройки, вроде замедления скорости курсора для прицеливания. Из настоящих нововведений — возможность вызова **Windows Vista Games Explorer** нажатием одной кнопки и функция **Quick Turn** для быстрого поворота на 180 градусов. На небольшом ЖК-дисплее отображается информация о текущем разрешении и иконки макросов.

Комплект поставки включает три сменных набора ножек с разными коэффициентами трения — для любой поверхности найдется подходящий вариант.

Технические характеристики ● **Кнопки:** шесть плюс три для изменения разрешения ● **Сенсор:** лазерный, 2000 dpi ● **Максимальное ускорение:** 20 g ● **Максимальная скорость:** 110 м/с ● **Размеры:** 76x129 мм (мышь), 43x106 мм (контейнер с грузиками) ● **Вес:** до 156 г

Что?	проводная лазерная мышь
Почему?	продвинутое оружие для виртуальных битв
Сколько?	**2500 руб**
Где?	***www.microsoft.ru***

aeneon XTUNE DDR2-1066

Под брендом **aeneon XTUNE** немецкая компания **Qimonda** некоторое время назад начала выпуск производительных модулей памяти для искушенных пользователей. **aeneon XTUNE DDR2-1066** обеспечивают высокую производительность при высоком же уровне надежности и стабильности. Рабочая частота составляет 1066 МГц при стандартном напряжении 1,8 В, что сводит к минимуму возможность перегрева. Два алюминиевых радиатора держатся на хромированных клипсах и справляются с охлаждением на пятерку.

Память поддерживает EPP-профили (Enhanced Performance Profile), используемые в чипсетах **NVIDIA**. Производитель гарантирует работоспособность модулей в двух режимах: 1066 МГц с задержками 5-5-5-15 и 800 МГц с таймингами 4-4-4-12. Наш набор памяти на плате **Biostar TP35D2-A7** показал очень приличные результаты — 1203 МГц с таймингами 6-5-5-9 при напряжении всего 2,0 В. Дальнейшее повышение напряжения ничего не изменило.

Комплект XTUNE DDR2-1066 от aeneon отлично впишется в конфигурацию современного компьютера. Объем, скорость и надежность — вне всяких похвал.

Технические характеристики ● **Тип:** DDR2 SDRAM ● **Объем:** 2 x 1 Гб ● **Рабочая частота:** 1066 МГц ● **Номинальное напряжение:** 1,8 В ● **Тайминги:** 5-5-5-15 ● **Размеры:** 30x133x4 мм

Что?	оперативная память
Почему?	высокий разгонный потенциал, работа на высокой частоте при стандартном напряжении
Сколько?	**5900 руб.**
Где?	***www.aeneon.com***

FLOSTON Energetix 1050W

Четырехъядерные процессоры и видеокарты потребляют море энергии, поэтому сейчас как никогда востребованы мощные блоки питания. **FLOSTON Energetix 1050W** — отличная модель для систем топкласса. БП поставляется в кейсе из металла и пластика. Внутри — четыре кабеля для питания видеокарт, по три шнура SATA и PATA, заглушки, набор хомутов и руководство пользователя.

Предусмотрено четыре линии 12 В: две с током 20 А и еще две — 36 А. Для оптимизации расхода энергии используется система активной коррекции коэффициента мощности. Модульная конструкция позволит использовать только самые необходимые кабели. КПД блока — 80%, что совсем неплохо. 135-мм вентилятор справляется с охлаждением при невысокой скорости вращения и приемлемом уровне шума.

Единственное «но» — нестандартные габариты могут помешать установке блока питания в некоторые корпуса.

Технические характеристики ● **Мощность:** 1050 Вт ● **Входное напряжение:** 100-264 В ● **Максимальный переменный ток на входе 230 В:** 7 А ● **Допустимая входная частота:** 47-63 Гц ● **Основные разъемы:** 4 HDD, 2 FDD, 6 SATA, 2 PCIe (REMI) ● **Охлаждение:** 135-мм вентилятор ● **Уровень шума:** 23 дБ ● **КПД:** 80%

Что?	модульный блок питания
Почему?	богатая комплектация и приличный запас мощности
Сколько?	**5500 руб.**
Где?	***pro.sunrise.ru***

Defender Adrenaline Turbo

Defender представила недорогой игровой руль **Adrenaline Turbo** для любителей скорости. У манипулятора есть 12 кнопок и два подрулевых лепестка. Прорезиненное покрытие руля не позволяет рукам скользить во время игры, а эффект вибрации, несомненно, оживляет гонки. На рулевом колесе присутствует индикатор, отображающий силу нажатия педали газа, кнопки можно настраивать по собственному желанию.

Для крепления руля к столу используется струбцина — случайно сорвать руль со стола во время игры практически невозможно. Аналоговые педали приближены по форме к обычным автомобильным педалям. Подключение и настройка не займут много времени: достаточно подвести USB-шнур к системному блоку и установить драйвера. Отдельно отметим переключатель скоростей — аналог шестиступенчатой механической КПП с небольшим ходом и ручкой.

Что?	комплект руль + педали
Почему?	народная модель и этим все сказано
Сколько?	**1200 руб.**
Где?	***www.defender.ru***

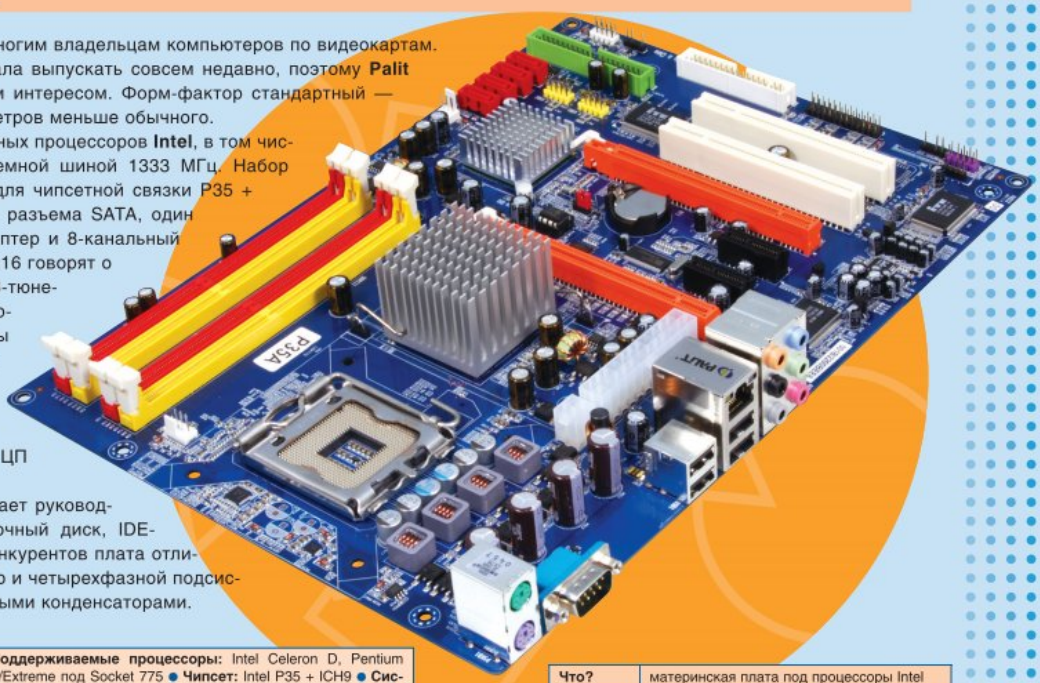
Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 12 плюс два подрулевых лепестка, восьмипозиционный переключатель видов, рычаг переключения передач и рычаг ручного тормоза ● **Диаметр рулевого колеса:** 280 мм ● **Угол поворота:** 270 градусов ● **Вибрация:** есть ● **Крепление:** струбцина ● **Интерфейс:** USB ● **Вес:** 4,3 кг

Palit P35A

Компания **Palit** знакома многим владельцам компьютеров по видеокартам. Материнские платы она начала выпускать совсем недавно, поэтому **Palit P35A** мы изучали с большим интересом. Форм-фактор стандартный — ATX, ширина на пару сантиметров меньше обычного.

Есть поддержка современных процессоров **Intel**, в том числе четырехъядерных с системной шиной 1333 МГц. Набор возможностей стандартный для чипсетной связки P35 + ICH9: предусмотрено четыре разъема SATA, один IDE, гигабитный сетевой адаптер и 8-канальный аудиокодек. Два слота PCIe x16 говорят о поддержке **CrossFire**, для ТВ-тюнера и дискретной звуковой карты предусмотрены разъемы PCI и PCIe x1. Возможности разгона весьма скромные — можно менять напряжение процессора и памяти, выставлять множитель ЦП и частоту системной шины.

Комплект поставки включает руководство пользователя, установочный диск, IDE-шлейф и SATA-кабель. От конкурентов плата отличается невысокой стоимостью и четырехфазной подсистемой питания с твердотельными конденсаторами.



Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Celeron D, Pentium 4/D/Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 ● **Чипсет:** Intel P35 + ICH9 ● **Системная шина:** 800/1066/1333 МГц ● **Оперативная память:** 4 слота DDR2 533/667/800 (до 8 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с (Realtek 8110SC) ● **Аудиокодек:** 7.1, HDA (Realtek 883) ● **Слоты расширения:** 2 PCIe x1, 2 PCI, 2 PCIe x16 (один логически подключен к шине PCIe x4) ● **Задняя панель:** 2 PS/2, 4 USB, COM, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 4 SATA II ● **Форм-фактор:** ATX (305x220 мм)

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	поддержка четырехъядерных процессоров и низкая цена
Сколько?	**2400 руб.**
Где?	***www.palit.biz***

TopDevice TDE 470/5.1

TopDevice TDE 470/5.1 — многоканальная акустика для домашнего кинотеатра. Что лежит в основе домашнего кинотеатра — компьютер или видеопроигрыватель, — неважно. Для подключения к системному блоку используются три кабеля с «тюльпанами» на одном конце и 3,5-мм штекером на другом. Деревянные корпуса колонок и сабвуфера обеспечивают качественное звучание и подчеркивают высокий класс TopDevice TDE 470/5.1. Суммарная мощность — 225 Вт. Достаточно, чтобы заполнить объемным звуком помещение средних размеров.

Сателлиты оснащены двумя динамиками: 101-мм среднечастотным и 25-мм высокочастотным, сабвуфер — одним низкочастотником с диаметром 254 мм. Для выбора источника сигнала, регулировки уровня басов и изменения громкости по каналам используется комплектный пульт ДУ.

Что?	акустическая система 5.1
Почему?	приличный звук при дружественном ценнике
Сколько?	**5700 руб.**
Где?	***www.topdevice.ru***

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** дерево ● **Номинальная мощность:** 225 Вт (100-Вт сабвуфер плюс пять сателлитов мощностью по 25 Вт) ● **Динамики:** 254-мм (сабвуфер), 101-мм и 25-мм (сателлиты) ● **Диапазон частот:** 70-20000 Гц ● **Сигнал/шум:** 70 дБ ● **Пульт ДУ:** есть

OCZ ATV Turbo

В модельном ряду **OCZ Technology** появился первый мобильный накопитель, способный защитить пользовательские данные в экстремальных условиях. Брелок **OCZ ATV Turbo** проглатывает 4 Гб информации, не прибавляя в весе ни грамма. Прорезиненному корпусу с выступающими протекторами не страшны падения и влага: флэшку можно ронять на асфальт, на полном ходу выбрасывать из окна машины, окунать в стакан с водой и ставить в морозильную камеру. Гарантия пожизненная.

Крошечный светодиод извещает о работе оранжевым свечением. Заявленные производителем скорости чтения и записи составляют 35 и 30 Мб/с. Реальные показатели при работе с материнской платой на основе **Intel P35** чуть меньше — 31,5 Мб/с (чтение) и 22 Мб/с (запись). Если верить OCZ, с чипсетами **NVIDIA** накопитель функционирует быстрее, возможности проверить, увы, не было. Для тех, чей компьютер испытывает недостаток системной памяти, предусмотрена поддержка функции **Ready Boost**.

Технические характеристики ● **Емкость:** 4 Гб ● **Скорость чтения:** до 35 Мб/с ● **Скорость записи:** до 30 Мб/с ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Размеры:** 81x20x10 мм ● **Вес:** 21 г

Что?	Портативный флэш-накопитель
Почему?	С такой флэшкой можно отправляться в любое путешествие, не опасаясь за сохранность данных
Сколько?	**2550 руб.**
Где?	***www.oldi.ru***

Thermalright Ultra-120 eXtreme

Под длинным названием скрывается эффективный процессорный топ-кулер. Радиатор **Thermalright Ultra-120 eXtreme** имеет башенную конструкцию, шесть тепловых трубок проходят сквозь медное основание и пронзают алюминиевые пластины весьма необычной формы. Все без исключения компоненты никелированы.

Для установки радиатора материнскую плату в обязательном порядке придется доставать из системного блока. Процесс крепления прост и интуитивно понятен, но на всякий случай каждый шаг подробно описан в инструкции. Пластины радиатора подвешены высоко, поэтому конденсаторы и другие элементы в околосокетном пространстве не создадут помех при установке, хотя массивная система охлаждения северного моста может помешать, выход — переориентировать Ultra-120 eXtreme.

На радиатор можно закрепить один или два 120-мм вентилятора или обойтись без них: Ultra-120 eXtreme справится с охлаждением Core 2 начального уровня.

В коробочке с системой охлаждения вы найдете набор креплений для разъемов Socket AM2 и Socket 775, инструкцию, пару скоб для крепления одного вентилятора, термопасту и наклейку с логотипом Thermalright. Цена — 1800 руб. Недешево, но впечатляющая эффективность охлаждения и качество исполнения того стоят.

Что?	Система охлаждения
Почему?	Высокая эффективность охлаждения
Сколько?	**1800 руб.**
Где?	***www.customtek.ru***

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** медь, алюминий ● **Поддерживаемы процессорные разъемы:** AMD Socket 753/939/940/AM2, Intel Socket 775 ● **Вентилятор:** 120 мм ● **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм ● **Размеры:** 132x161x64 мм ● **Вес:** 790 г

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

LG ART VISION 42LF75

Не уследить за обновляющимися обзорами телевизоров? В глазах рябит от сменяющих друг друга характеристик? На заре эпохи HD иначе быть не может. **ART VISION 42LF75**, новая модель **LG**, выполнена в классическом черном корпусе с необычной кольцеобразной опорой. Телевизор можно поворачивать одним пальцем. Колонки спрятаны под пленкой с микропорами: такая структура обеспечивает неплохое звучание, хотя никто вас не отговаривает от установки полноценной 5.1-акустики.

В основе телевизора лежит матрица S-IPS с компенсацией времени отклика. Разрешение 1920x1080p означает четкую прорисовку мельчайших деталей, обзор — почти 180 градусов с любой стороны.

Традиционно слабое место S-IPS — невысокий контраст. В ART VISION 42LF75 проблема решается путем автоматического изменения яркости ламп подсветки: на светлых сценах увеличивается, на темных — уменьшается.

Сзади расположены все необходимые разъемы: HDMI, SCART, S-Video, компонент, VGA и другие. Кожаная накладка позволяет аккуратно расположить все кабели. Из фирменных технологий отметим **XD Engine**, **Intelligent Eye** (оптимизирует яркость и контрастность в соответствии с освещением) и **SIMPLINK** (всем домашним кинотеатром можно управлять с одного пульта).

Технические характеристики
Диагональ: 42 дюйма
Формат экрана: 16:9
Разрешение экрана: 1920x1080
Яркость: 500 кд/м2
Контрастность: 10000:1
Углы обзора: 178/178 градусов (по вертикали/горизонтали)
Системы приема: NTSC, PAL, SECAM
Память: до 100 каналов
Аудиосистема: два динамика общей мощностью 14 Вт
Основные разъемы: композитный и компонентный видеовходы, 3 HDMI, 2 SCART, S-Video, D-Sub, оптический цифровой аудио
Размеры: 780x1031x330 мм
Вес: 27,2 кг

Что?	ЖК-телевизор
Почему?	яркий дизайн и отличное качество картинки
Сколько?	***62 990 руб.***
Где?	***ru.lge.com***

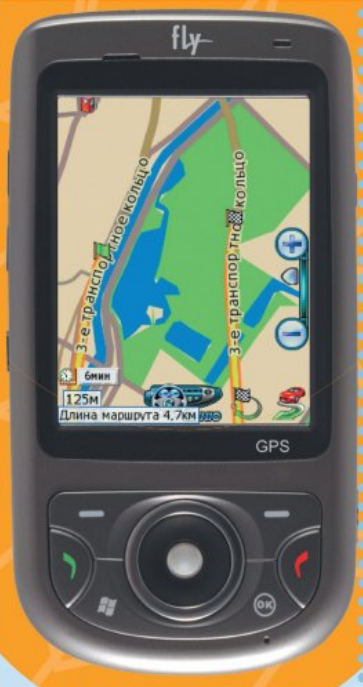
Fly PC 200

Новый коммуникатор британской компании **Fly** выглядит простовато. Но под этой оболочкой есть все, что нужно: модуль GSM 900/1800/1900 для телефонных звонков, EDGE и GPRS для доступа в интернет и адаптер Wi-Fi для подключения к Сети дома или в кафе.

GPS-модуль и программа «**Навител Навигатор 3.0**» позволяют использовать **Fly PC 200** в качестве навигатора. В стандартном наборе — карты 55 городов России, 11 областей и все основные магистрали страны. В Москве и Санкт-Петербурге коммуникатор отображает текущую дорожную ситуацию, предлагая возможные маршруты объезда участков с затрудненным движением. GPS — отличная штука, но помните, что за пару часов модуль спутниковой навигации может израсходовать ресурс батареи. В режиме разговора заряда хватает на 4 часа, при простое — на неделю.

2-мегапиксельная камера позволяет снимать видео и делать цифровые фотографии с разрешением до 1600x1200 точек. Полученные изображения можно хранить как в памяти аппарата, так и на карточке microSD.

Операционная система — **Windows Mobile 6 Professional**. Программа **SPb Catalog for Fly** поможет приобрести популярные программы прямо с коммуникатора, а также получить доступ к бесплатным мелодиям, темам и картинкам. Мощности процессора хватает для работы, игр и просмотра видео без предварительного конвертирования.



Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Форм-фактор: моноблок
ОС: MS Windows Mobile 6 Professional
Связь: GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0, GPS
Процессор: Marvell PXA 270, 416 МГц
Дисплей: сенсорный ЖК, 2,8 дюйма, 240x320
Встроенная память: 192 Мб (64 Мб ОЗУ плюс 128 Мб ПЗУ)
Флэш-карты: microSD
Камера: 2 Мпикс
Разъемы: USB, stereo
Источник питания: литиево-ионный аккумулятор, 1500 мАч
Время работы (разговор / ожидание): 4 часа/200 часов
Размеры: 63x121x16 мм
Вес: 145 г

Что?	коммуникатор
Почему?	мощная начинка, глобальная связь и техническая эстетика
Сколько?	***13 900 руб.***
Где?	***www.fly-phone.ru***

Philips SHL9600

Тот, кто бывает в метро, знает, что простенькие «затычки» не спасают от бессмысленного бормотания соседей по поезду и железного скрежета несущегося вперед поезда. Отрешиться от окружающего мира можно только с помощью качественных накладных наушников вроде **Philips SHL9600**. Закрытая конструкция блокирует окружающие шумы, а звук из самого наушника ограничивается специальной камерой.

При помощи переходника из комплекта поставки можно подключить наушники к устройствам, имеющим как 3,5-мм, так и 6,35-мм гнезда. Плоская пружина из нержавеющей стали — легкая и в то же время эластичная, аккуратно обхватывает голову, почти не увеличивая веса устройства. 40-мм динамики гарантируют весомый бас и хорошую проработку деталей. Для переноски наушники можно сложить двумя способами: либо в форме компактной сферы, либо в виде пластины.

Для работы с медиаплеером или ноутбуком длины кабеля вполне достаточно, а вот в домашних условиях лучше использовать комплектный удлинитель — иначе придется сидеть вплотную к телевизору.

Технические характеристики
Конструкция: закрытая
Тип магнита: неодимовый
Диапазон частот: 10-28000 Гц
Сопротивление: 32 Ом
Входная мощность: 50 мВт
Чувствительность: 106 дБ
Диаметр динамиков: 40 мм
Разъем: 3,5 мм стерео
Длина кабеля: 1,6 м
Удлинитель: 1,8 м
Вес: 160 г

Что?	наушники
Почему?	отличные наушники от признанного лидера индустрии
Сколько?	***1650 руб.***
Где?	***www.oldi.ru***

Creative ZEN

Новый флагман серии плееров **Creative** воспроизводит музыку, крутит видео и записывает голос. Есть секундомер, эквалайзер, радиоприемник с памятью на 32 станции и персональный органайзер. Список поддерживаемых форматов включает MP3, WMA, а также ACC, WMV и DivX.

Во время проигрывания музыкального трека на шикарном 2,5-дюймовом дисплее отображается вся необходимая информация о песне: жанр, название, исполнитель и альбом, а еще обложка и служебные данные — очень удобно. Фотографии и видеоролики разворачиваются на весь экран. Последние в обязательном порядке нужно ужимать до родного разрешения экрана — 320x240. **ZEN Media Manager** делает это автоматически. Качество воспроизведения оставляет исключительно приятное впечатление — картинка плавная, без рывков. На дисплее нового ZEN без риска ослепнуть можно смотреть клипы и полнометражные фильмы.

Кнопки расположены так, что для большинства операций можно обойтись одной рукой. Объем памяти — 4, 8 или 16 Гб. Дополнительно можно использовать флэш-карты Secure Digital.

Комплект поставки включает USB-кабель, наушники, установочный компакт-диск и краткое руководство пользователя. Дополнительно можно приобрести кожаный чехол, повязку для ношения плеера на руке и **Silicone Skin** красного, синего и черного цветов.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Дисплей: 2,5-дюймовый ЖК, 320x240
Форматы файлов: MP3, AAC, WMA, WMV, DivX/XviD
Встроенная память: 4, 8, 16 Гб
Флэш-карты: Secure Digital
FM-тюнер: 76-108 МГц
Сигнал/шум: 97 дБ
Питание: встроенный литиево-ионный аккумулятор
Время работы: 25 часов музыки или 5 часов видео
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 55x83x12 мм
Вес: 74 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	потрясающий дисплей и функциональность мультимедийного швейцарского ножа
Сколько?	***4990, 6490, 8990 руб.***
Где?	***ru.europe.creative.com***

Nikon Coolpix S51c

Nikon вспомнила, что среди продвинутых фотографов есть и те, кому не чужд маникюр и хороший парфюм. В тонкий изогнутый корпус **Coolpix S51c** втиснута 8-мегапиксельная матрица и весьма приличная оптика. Сзади — 3-дюймовый дисплей. Пять шагов яркости хватает в сумерках и в квартире, а вот на ярком солнце изображение экрана блекнет.

Объектив полностью спрятан в корпус, стабилизатора, к сожалению, нет. Ни механического, ни оптического — лишь цифровая стабилизация путем повышения ISO. Диапазон выдержек невелик (максимум 4 с), но запечатлеть панораму ночного города можно без проблем.

Меню простое и быстрое. В режиме макросъемки предусмотрена возможность фокусировки с расстояния 4 см. Можно снимать VGA-ролики со звуком на скорости до 30 кадров/с. Длительность клипов не ограничена, и оптическим зумом можно пользоваться — звук моторчика при воспроизведении видео почти не слышен.

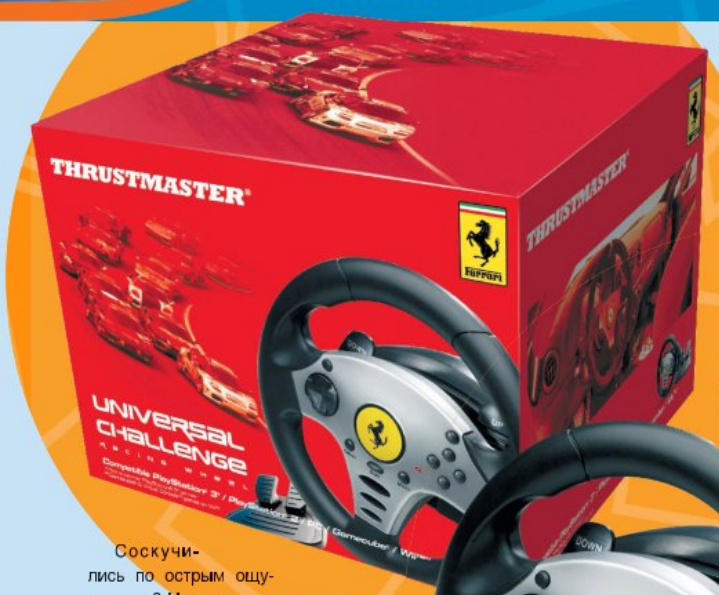
Еще одна фишка — модуль Wi-Fi. Фотографии можно быстро копировать на компьютер или смартфон, а также отправлять друзьям по электронной почте через Wi-Fi.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 8 млн эффективных пикселей
Дисплей: ЖК, 3 дюйма, 320x240
Фокусное расстояние: 38-114 мм (в 35-мм эквиваленте)
Увеличение: 3x оптическое, 4x цифровое
Диапазон выдержек: 4-1/2000 с
Чувствительность: ISO Auto/100/200/400/800/1600
Форматы файлов: JPEG, AVI
Максимальное разрешение: 3264x2448 (фото), 640x480 (видео)
Встроенная память: 13 Мб
Флэш-карты: SD
Питание: литиево-ионный аккумулятор EN-EL8, 730 мАч
Интерфейс: USB 2.0, Wi-Fi
Размеры: 59x98x21 мм
Вес: 125 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	функционален, удобен, красив
Сколько?	***10 400 руб.***
Где?	***www.onlinetrade.ru***

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ THRUSTMASTER

Иван Нечесов



Соскучились по острым ощущениям? Не хватает адреналина в крови? **Thrustmaster** готова прийти на помощь. Список доступных лекарственных средств недавно пополнился двумя игровыми рулями, а также геймпадом для любителей аркад.

ВИРТУАЛЬНЫЙ СПОРТКАР

Как превратить игровое место в салон спорткара? Специалисты Thrustmaster выведали у **Ferrari** несколько секретов и разработали **Thrustmaster Ferrari GT Experience**. Руль отличается текстурными накладками для удобства рук и настраиваемой чувствительностью для индивидуального стиля езды.

Каждый элемент дизайна говорит о принадлежности к автогонкам. Рычага переключения передач нет, вместо него удобные подрулевые лепестки. Руль полностью программируемый: крестовидный джойстик, кнопки и педали можно настроить под себя любимого.

Эластичная ременная связь **Bungee Cord** позволяет ощутить реальное сопротивление на виражах в **Need for Speed: ProStreet**. В моделях с пружинным соединением такого эффекта добиться сложно.

На столе руль фиксируется очень прочно. Подключение к компьютеру — через USB-порт. Для соединения рулевого блока с педалями используется специальный кабель из комплекта поставки.

Вторая новинка — **Thrustmaster Universal Challenge Racing Wheel** — рассчитана не только на пользователей компьютеров, но и на консольщиков. Список поддерживаемых платформ включает PC, PS3, PS2, Wii и GameCube. Эта модель также произведена по лицензии Ferrari, в комплект поставки входит педальный узел. Удобства во время игры добавляет новая система центрального крепления, которая удерживает руль, не давая ему сдвигаться во время игры. Встроенные вибромоторчики позволяют получить более яркие впечатления от игр. Для крепления используются обычные присоски.

ДРУГОЙ ПРОФИЛЬ

Одновременно с игровыми рулями Thrustmaster представила **Run'N'Drive Wireless.** Беспроводной геймпад необычной формы совместим с компьютерами и игровыми консолями от **SONY**. Рабочая частота — 2,4 ГГц. На корпусе расположено 10 кнопок, два триггера, крестовина и аналоговое колесо с автоматическим центрированием (угол поворота 90 градусов). Игрок может программировать кнопки, а также регулировать чувствительность и нейтральную область джойстиков.

Примерная цена Run'N'Drive Wireless — 1600 руб. Версия для консолей обойдется на 200 руб. дешевле.

■ ■ ■

Новая линейка игровых аксессуаров от Thrustmaster не оставит равнодушным ценителей игр. Оба руля и геймпад интересны и оригинальны. В меру стильные, удобные, недорогие. Отличный подарок на Новый год. ■

Технические характеристики	Thrustmaster Ferrari GT Experience	Thrustmaster Universal Challenge Racing Wheel	Thrustmaster Run'N'Drive Wireless
Органы управления	11 кнопок, крестовина, 2 педали, 2 подрулевых лепестка	10 кнопок, крестовина, 2 педали, 2 подрулевых лепестка	10 кнопок, крестовина, 2 джойстика, аналоговое колесо, 2 триггера
Вибрация	Есть	Есть	—
Платформы	PC, PS2, PS3	PC, PS2, PS3, GameCube, Wii	PC, PS2, PS3
Интерфейс	USB	USB	USB
Примерная цена	2600 руб.	1500 руб.	1600 руб.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровой компьютер Ego 8711 MD от DEPO Computers

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компьютеры компании **Depo** не первый раз попадают на наш операционный стол. Сегодня мы имеем дело с довольно сильной игровой конфигурацией — **Ego 8711 MD**. Объем оперативной памяти у него достаточный, видеокарта приличная, процессор двуядерный, жесткий диск насчитывает не одну сотню гигабайт…

Ego'ист — это звучит гордо!

Внутри скромного корпуса DEPO Ego 8711 MD скрывается мощная система для геймера. В основе — системная плата **MSI P6N SLI V2** с поддержкой технологии **SLI**, то есть существует реальная возможность повысить скорость в играх, добавив вторую видеокарту. Хотя в большинстве случаев логичнее просто ее заменить на более мощную. В нашем случае ничего делать не надо, внутри стоит шустрая **GeForce 8800 GTS** с 320 Мб памяти на борту. Она отлично справляется с играми прошлых поколений и достойно смотрится в DX10-приложениях вроде **BioShock** и **Lost Planet: Extreme Condition**. Добавьте к этому пару гигабайт оперативной памяти, двуядерный **Core 2 Duo** с частотой 2,13 ГГц — и получите приличную систему для игр и любых других развлечений. Дискового пространства предостаточно — 500 Гб. Ну и куда же без универсального пишущего привода? Кроме него, есть еще мультиформатный кард-ридер, дополнительные USB- и FireWire-разъемы. Все это добро выведено на лицевую панель корпуса.

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6420 (Socket 775, 2,13 ГГц, 4 Мб L2)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	MSI P6N SLI V2 (NVIDIA nForce 650i SLI, Socket 775, DDR2-800, SLI, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, COM, USB, GbLAN, ATX)
Память	DDR2 SDRAM 667 МГц 2x1024 Мб
Видеокарта	NVIDIA GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCIe x16)
Жесткий диск	Western Digital Caviar RE2 WD5000YS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	Samsung Writemaster SH-S203B (SATA)
Корпус	Middle Tower (кард-ридер, USB, FireWire, аудио, 500 Вт)
Дополнительно	MS Windows Vista Home Premium, мышь, клавиатура, гарантийный талон, руководство пользователя, диск
Цена	30721

В комплект поставки нашей конфигурации были включены проводные клавиатура и мышь от **Microsoft**, простые и удобные в использовании. По обыкновению на компьютер установлена ОС **Windows Vista Home Premium**. Также вместе с компьютером поставляется диск с драйверами и информативное руководство. Оно поможет быстро разрешить основные вопросы, которые могут появиться при работе с ПК.

На выбор пользователя предоставляется гарантия типа CARE или ONS. Разница только в одном моменте: в первом случае если что-то приключится с компьютерным другом, то придется его самому везти в сервисный центр, во втором — можно вызвать специалиста на дом. В стоимость DEPO Ego 8711 MD была включена гарантия CARE3 (36 мес.).

Игровые тесты			
F.E.A.R. 1.08			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	123	118	103
Max + AF 16x, FSAA 4x	90	65	55
Crysis			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Medium + AF 16x	33,6	31,9	27,5
Medium + AF 16x, FSAA 2x	22,6	8,6	n/a
Lost Planet (Snow/Cave)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	23,0/40,9	19,3/28,7	16,4/26,8
Max + AF 16x, FSAA 4x	19,1/37,0	13,2/14,4	9,5/16,5
Prey 1.3			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	136,4	101,9	87,6
Max + AF 16x, FSAA 4x	102,2	76,3	66,2

Синтетические тесты			
PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
5200	4862	5576	5627
3DMark06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
4104	4335	1801	8780

СУРОВЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Работает DEPO Ego 8711 MD тихо, никаких нареканий. Да и какие могут быть нарекания — кулер процессора стандартный, GeForce 8800 GTS работает практически бесшумно, дополнительное охлаждение обеспечивает вентилятор, установленный на задней стенке корпуса.

Компьютер отлично зарекомендовал себя в играх поколения DX9 — **Prey** и **F.E.A.R.** показали высокую скорость даже в разрешении 1920x1200 при включенном сглаживании. Все настройки качества были максимальные. Lost Planet: Extreme Condition и тот же BioShock бегали бодренько, но вот пришел **Crysis** и все испортил. Играть при настройках качества High не представляется возможным — слайд-шоу гарантировано даже в разрешении 1280x1024 (13-15 FPS). Ничего не поделаешь, пришлось перейти в режим Medium. Тут-то все и забегало.

DEPO Ego 8711 MD идеально подойдет для игры в разрешении до 1600x1200/1680x1050 — высокая производительность и виртуальные красоты вам гарантированы. Единственное исключение — Crysis, в этой игре придется пойти на компромиссы. ■

*Благодарим **DEPO Computers** (www.depo.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

К концу года разработчики игр как один представляют на суд общественности свои новоиспеченные проекты. Чтобы вдоволь наиграться и не наблюдать слайд-шоу на экране монитора, стоит озаботиться следующим вопросом: а сможет ли потянуть компьютер современные игры? Мы готовы вам помочь в этом нелегком деле и предлагаем самые различные конфигурации систем на любой вкус и достаток.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, в том числе ***www.fcenter.ru***, ***www.oldi.ru***, ***pro.sunrise.ru*** и других. К моменту выхода номера журнала цены на продукцию могут меняться, но тут мы бессильны.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Два гигабайта оперативной памяти, шустрый двуядерный процессор (**Athlon 64 X2 4000+** или **Pentium E2180**) — вот что нужно для комфортной работы на компьютере. Для игр потребуется еще и видеокарта помощнее. В качестве базового варианта предлагаем **Palit Radeon HD 2600 XT Sonic** — вполне пригодна для игр в разрешении 1280x1024, правда, на многое не надейтесь. Чтобы насладиться джунглями в **Crysis**, придется раскошелиться на **PowerColor Radeon HD 3850** 256 Мб. Новый графический чип от AMD не имеет себе равных в своей ценовой категории, этот Radeon намного быстрее всяких там **GeForce 8600** и **Radeon HD 2600**, при этом стоит вполне адекватно.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

На этом компьютере можно смело играть в самые современные игры. Процессор **Athlon 64 X2 4600+** отлично справится с любы-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x4 Мб, OEM)	31000
Кулер: Cooler Master GeminII (Socket 775/754/939/940/AM2/) + 2x Cooler Master Silent Fan 120 SI1 (1200 об/мин)	1450
Системная плата: abit IN9 32X-MAX Wi-Fi (Socket 775, NVIDIA nForce 680i SLI, DDR2-1200, PCIe, PCI, SLI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, eSATA, Wi-Fi, GbLAN, ATX)	7600
ОЗУ: OCZ DDR2 PC2-6400 Vista Performance Gold Dual Channel OCZ2VU8004GK 2x2 Гб	8500
Видеокарта: 2x MSI NX8800GTX-T2D768E-HD-OC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	30000
Жесткий диск: 2x Western Digital Caviar SE WD7500AAKS 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)	11600
Оптический привод: NEC BD-M100A-0B (IDE, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-ROM/R/RE)	15000
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Pro (PCI, RTL)	4000
Корпус: SilverStone Temjin TJ09 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	9600
Блок питания: SilverStone DA850 (850 Вт, ATX)	8000
Системный блок:	**126950**
Колонки: Logitech Z-5500 Digital (4x62 Вт сателлиты, 69 Вт центральная, 188 Вт сабвуфер)	9500
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	2200
Клавиатура: Microsoft Reclusa (USB)	2100
Монитор: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB)	28000
Системный блок и периферия:	**168750**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,1 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2200
Системная плата: GIGABYTE GA-MA69G-S3H (Socket AM2, AMD 690G, DDR2-800, Video, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, LPT, USB, FireWire, VGA, HDMI, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston KVR667D2N5/1G ValueRAM 2x1 Гб	1600
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Western Digital Caviar RE WD2500YS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2600
Оптический привод: Optiarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: InWin S508/TA Middle Tower (FAN, Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Системный блок:	**14300**
Колонки: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X-705F (1000 dpi, USB, PS/2)	420
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	250
Монитор: BenQ FP75G (17 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	5600
Системный блок и периферия:	**21670**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1100
Замена видеокарты: PowerColor Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DVI, TV-out)	+3700
Замена монитора: ViewSonic VX1935wm (19 дюймов, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI, MM)	+1900
Опция: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми наворотами:	**29170**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2180 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2700
Системная плата: GIGABYTE GA-P31-DS3L (Socket 775, Intel P31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2300
ОЗУ: Kingston KVR667D2N5/1G ValueRAM 2x1 Гб	1600
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Western Digital Caviar RE WD2500YS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2600
Оптический привод: Optiarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: InWin S508/TA Middle Tower (FAN, Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Системный блок:	**14900**
Колонки: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X-705F (1000 dpi, USB, PS/2)	420
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	250
Монитор: BenQ FP75G (17 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	5600
Системный блок и периферия:	**22270**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1100
Замена видеокарты: PowerColor Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DVI, TV-out)	+3700
Замена монитора: ViewSonic VX1935wm (19 дюймов, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI, MM)	+1900
Опция: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми наворотами:	**29770**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3100
Системная плата: ASUS M2N-E SLI (Socket AM2, NVIDIA nForce 500 SLI, DDR2-800, SLI, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, FireWire, USB, GbLAN, ATX)	2300
ОЗУ: Kingston KVR667D2N5/1G ValueRAM 2x1 Гб	1600
Видеокарта: PowerColor Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DVI, TV-out)	6500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2600
Оптический привод: Optiarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: Thermaltake Soprano VX Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2600
Системный блок:	**19800**
Колонки: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 940B (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	8000
Системный блок и периферия:	**30800**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	+1100
Замена видеокарты: XFX GeForce 8800 GT 512 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+3000
Замена монитора: LG Flatron L206WTQ (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+600
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми наворотами:	**37500**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2180 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2700
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2800
ОЗУ: Kingston KVR667D2N5/1G ValueRAM 2x1 Гб	1600
Видеокарта: PowerColor Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DVI, TV-out)	6500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2600
Оптический привод: Optiarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: Thermaltake Soprano VX Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2600
Системный блок:	**19900**
Колонки: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 940B (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	8000
Системный блок и периферия:	**30900**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4500 (Socket 775, 2,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1000
Замена видеокарты: XFX GeForce 8800 GT 512 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+3000
Замена монитора: LG Flatron L206WTQ (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+600
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми наворотами:	**37500**

ми задачами. В штатном режиме Pentium E2180 едва ли сможет потягаться со своим конкурентом, однако если разгон как явление вам не чужд, добавьте в конфигурацию кулер **Thermaltake BigTyp 120 VX** и экспериментируйте. Но в меру. Как альтернатива — можно подкопить и поставить **Core 2 Duo E4500**, который также неплохо гонится.

За вывод видео отвечает все тот же Radeon HD 3850. Заманчивым предложением может стать **GeForce 8800 GT** 512 Мб — новинка от NVIDIA блистает в тестах, обгоняя **GeForce 8800 GTS** разных мастей. С такой видеокартой можно будет с комфортом играть в разрешении 1680x1050 или 1600x1200 при высоких настройках качества.

Займи, но купи (категория «Меньше 35 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Дуэт из системной платы **Biostar TP35D2-A7** и процессора **Core 2 Duo E4500** покажет отличную производительность в играх и не только. Возможности разгона у материнки приличные, ну а с охлаждением ЦП справится все тот же Thermaltake Big Typ 120 VX. Для максимального наслаждения от игр не обойтись без разогнанной версии GeForce 8800 GT в версии **MSI** и качественного звука — **Creative SB X-Fi XtremeGamer**.

Отдельно стоит упомянуть корпус **Cooler Master CM 690** — он удобен в сборке, выглядит эффектно, ну а любители экстрима будут рады узнать, что в наличии есть разъемы под водяное охлаждение. При этом стоит он не так уж и дорого.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

На первый взгляд все здесь по-прежнему, но если присмотреться, вы найдете ряд интересных изменений. Например, мы заменили старый блок питания на **SilverStone DA850**. Он тоже модульный, но работает тише, что немаловажно.

Место прежней видеокарты занял **GeForce 8800 GTX** с повышенными частотами. Причем видеокарт теперь две! Мы тут вдоволь насмотрелись на слайд-шоу в Crysis в режиме Very High в разрешении 1920x1200 и вдруг осознали, для чего NVIDIA придумала **SLI**-технологию. Правильно, для таких вот невероятных игр... ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	4000
Кулер: Thermaltake BigTyp 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: MSI K9N SLI-2F (Socket AM2, NVIDIA nForce 570 SLI, DDR2-800, SLI, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2600
ОЗУ: OCZ PC2-6400 Gold GX XTC OCZ2G8002GK 2x1 Гб	3000
Видеокарта: MSI NX8800GT-T2D512E-OC 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	10500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3500
Оптический привод: Optiarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2700
Корпус: Cooler Master CM 690 Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, eSATA, ATX)	3200
Блок питания: Thermaltake PurePower RX W0142RE (500 Вт, ATX)	2300
Системный блок:	**34100**
Колонки: Jetbalance JB-362 (2x30 Вт)	2100
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1700
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: LG Flatron L206WTQ (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	8600
Системный блок и периферия:	**47300**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ Black Edition (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	+3500
Замена видеокарты: MSI NX8800GTX-T2D768E-HD-OC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+4500
Замена монитора: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, Composite, Component, HDMI, S-Video, USB)	+19400
Со всеми наворотами:	**74700**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4500 (Socket 775, 2,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	3400
Кулер: Thermaltake BigTyp 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: Biostar TP35D2-A7 (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, USB, GbLAN, ATX)	2800
ОЗУ: OCZ PC2-6400 Gold GX XTC OCZ2G8002GK 2x1 Гб	3000
Видеокарта: MSI NX8800GT-T2D512E-OC 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	10500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3500
Оптический привод: Optiarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2700
Корпус: Cooler Master CM 690 Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, eSATA, ATX)	3200
Блок питания: Thermaltake PurePower RX W0142RE (500 Вт, ATX)	2300
Системный блок:	**33700**
Колонки: Jetbalance JB-362 (2x30 Вт)	2100
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1700
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: LG Flatron L206WTQ (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	8600
Системный блок и периферия:	**46900**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6850 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	+3900
Замена видеокарты: MSI NX8800GTX-T2D768E-HD-OC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+4500
Замена монитора: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, Composite, Component, HDMI, S-Video, USB)	+19400
Со всеми наворотами:	**74700**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

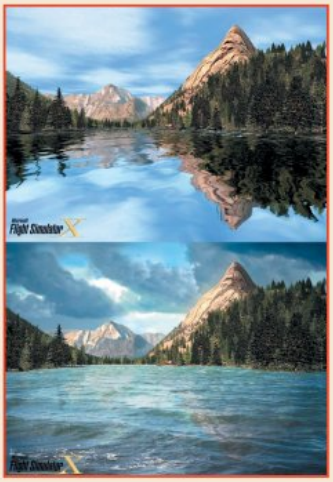
24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Недавно приобрел видеокарту ASUS EN8600GT SILENT/HTDP/512M с пассивным охлаждением. Под нагрузкой ее температура доходит до 100-110 градусов. Нормально ли это?

Это совсем ненормально! На этой видеокарте отсутствует активное охлаждение, используется радиатор с тепловой трубкой. При нормальных условиях температура карты держится на уровне 78 градусов, а вот 110 градусов — это угроза для жизни вашей видеокарты. Возможно, вы делали разгон, если так, то верните штатные настройки либо установите дополнительное охлаждение.

Если же разгоном вы не промышляли, то, скорее всего, причиной нагрева служит производственный брак. В этом случае несите видеокарту в сервисный центр или на замену в магазин, где вы ее купили.

Любой человек, общающийся с компьютерами, наверняка слышал про DirectX. Я геймер со стажем, играю во все современные игры, много чего читал про DirectX и знаю, что вот сейчас версия 9.0 уступает место 10-й ревизии, а на горизонте уже DX10.1. Однако я никак не могу уяснить, чем же является DirectX по своей сути. Объясните, что это такое?



Действительно, везде, в том числе и в нашей рубрике, регулярно проскакивает термин **DirectX**. Зачастую его употребляют по отношению к графике в играх, поэтому и появился стереотип, что DirectX годится только для игр и служит по сути некой «примочкой». Как ни странно, это мнение не так уж и далеко от истины.

DirectX — набор функций, разработанных для простого и эффективного решения задач, связанных с мультимедиа, игровым и видео-программированием, под операционные системы **Windows** от **Microsoft**. Наиболее часто DX используется для написания игр. Кроме функций, связанных с обработкой графики, DX управляет звуковым потоком, а также занимается обработкой данных, поступающих с устройств ввода — клавиатур, мышей, джойстиков и т.д.

Для исполнения некоторых функций требуется аппаратная поддержка со стороны устройства. Например, видеокарты в случае с DX10 должны поддерживать **Shader Model 4.0**.

Хочу обновить процессор, но запутался с выбором. Пока я остановился на вот этой парочке: Core 2 Duo E6850 и Core 2 Quad Q6600. Цена практически одинаковая, а частоты разные. В чем же разница?

Выбор не из простых. **Core 2 Quad Q6600** может похвастаться наличием четырех ядер и 8 Мб кэша второго уровня. В свою очередь, **Core 2 Duo E6850** поддерживает шину 1333 МГц (Q6600 — 1066 МГц) и работает на высокой частоте — 3 ГГц против 2,4 ГГц у первого.

В одном из предыдущих выпусков мы писали про четырехъядерные процессоры, но с тех пор кое-что изменилось. Многие пользователи перешли на **Windows Vista**, которая распределяет ресурсы процессора заметно лучше **Windows XP**, кроме того, некоторые приложения научились распознавать более двух ядер, в первую очередь это касается пакетов трехмерного моделирования, мультимедиа-программ и некоторых игр. Ну и последняя по списку перемена, но не по значению — стоимость четырехъядерных процессоров значительно упала, а с появлением процессоров **Intel** на ядре **Penryn** и **AMD Phenom** может еще снизиться.

Будущее, безусловно, за четырехъядерными процессорами, однако в пользу Core 2 Duo E6850 говорят существенно более высокая частота и более низкое энергопотребление. На наш взгляд, это более существенно. Активная миграция на четыре ядра начнется не раньше середины следующего года, после чего пройдет еще некоторое время, когда программисты научатся эффективно работать со всеми ядрами. Наш вывод таков — двух ядер на ближайшие полтора года будет достаточно, ну а прибавка частоты в 600 МГц никогда не помешает!

Подскажите, как заблокировать клавишу Win на клавиатуре? Во время игры то и дело попадаю на эту злосчастную кнопку, что приводит к неприятным последствиям, а меня в легкое бешенство!

Стандартными средствами, к сожалению, данную проблему не решить. Можно лишь заблокировать использование сочетаний с клавишей **Win**. Для этого надо в разделе реестра ***HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Policies/Explorer*** создать параметр **NoWinKeys** и присвоить ему значение 1.

Чтобы решить описанную вами проблему, можно воспользоваться сторонними приложениями — например, отечественной программой **Eiruk.Lite** (***eiruk.narod.ru***). Она позволяет работать сразу с десятью рабочими столами и может блокировать клавиши **Win** и **Caps Lock**. На сайте вы можете скачать не только саму программу, но и файл справки. Для блокировки кнопки Win необходимо запустить программу и нажать комбинацию **Win+Shift+Break**.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «*Горячая линия*» или «*Совет от читателя*» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

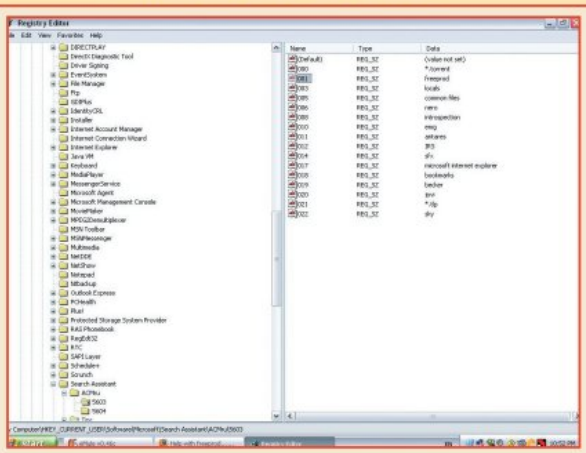
При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

Решил сделать апгрейд, но, просматривая прайсы, наткнулся на странный факт: процессор Core 2 Duo E6600 стоит дороже Core 2 Duo E6750. Как ни пытался найти преимуществ у E6600, ничего не нашел. Почему же он дороже?

Действительно ситуация курьезная. Казалось бы, как может процессор, уступающий абсолютно по всем параметрам, стоить дороже? Оказывается, может! Этот эффект носит чисто экономический характер, а вовсе не технологический.

Дело в том, что **Core 2 Duo E6750** появился намного позже, нежели старичок **Core 2 Duo E6600**. Когда последний вышел на рынок, то стоил весьма и весьма дорого. С течением времени модель устаревала, цена падала, пока не достигла минимального порога — закупочной стоимости. Снижать дальше цену невыгодно, а тут как раз подоспела новая модель, цена на которую даже с учетом «накрутки» меньше закупочной цены старой модели. В итоге старичок Core 2 Duo E6600 стоит дороже более резвого Core 2 Duo E6750.

У меня появилась такая проблема: файлам музыки или видео не присвоен какой-либо проигрыватель, хотя эти файлы открываются любым плеером. Переустановка кодеков и проигрывателей не помогает. Как с этим бороться?



Эта проблема вызвана ошибками в системном реестре. Что-то пошло не так, в итоге для некоторых типов файлов были созданы неверные записи. Проблему решит только правка реестра.

Зайдите в редактор реестра (**Пуск -> Выполнить -> regedit**) и перейдите в раздел ***HKEY_CLASSES_ROOT***. В нем вы увидите список всех расширений, зарегистрированных в системе. Удалите те подразделы с именами, которые соответствуют проблемным типам файлов. После этого перезагрузите компьютер и посмотрите, исправилась ли ситуация. Имейте в виду, возможно, придется заново назначить приложения для типов файлов, удаленных из реестра, либо переустановить проигрыватели.

Я слышал, что после Нового года выйдет очередная операционная система семейства Windows. Но ведь с момента выхода Windows Vista не прошло и года! Правда ли это и есть ли тогда смысл переходить на Vista?

Действительно, 27 февраля 2008 года будет дан официальный старт новой операционной системы от **Microsoft**. Но не следует рвать на себе волосы за потраченные деньги и время на поиск драйверов, а также привыкание к **Windows Vista**.

Дело в том, что новая система является продолжением линейки **Windows Server — Windows Server 2008**. Как видно из названия, эта операционная система предназначена для установки на серверах, обновленная версия придет на смену **Windows Server 2003**, так же, как Windows Vista в свое время пришла на смену **Windows XP**. ■

Горячие советы

Порой автозапуск оказывается очень удобной штукой, но приходилось ли вам сталкиваться с автозапуском на флэшках? Сегодня читатель под ником MasterG расскажет, как сделать его своими руками.

Надеюсь, что мой совет не поможет вирусописателям и злоумышленникам, ведь на самом деле автозапуск порой оказывается очень полезным. Например, я использую его в рабочих целях — для автоматической установки определенного набора программ.

Для того чтобы автозапуск флэшки работал, необходимо прежде всего выполнение двух условий: в системе разрешен автозапуск со сменных носителей и в корневом каталоге съемного устройства находится файл **autorun.inf** с определенным содержанием.

Итак, чтобы разрешить автозапуск, зайдите в редактор реестра (**Пуск -> Выполнить -> regedit**) и перейдите в ветку ***HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer***. Если в значении параметра **NoDriveTypeAutoRun** стоит число **133** (запрет автозапуска с флэшек и тому подобных устройств), поменяйте его, например, на **145** (запрет автозапуска с сетевых дисков). Для применения настроек следует перезагрузить компьютер.

Затем создайте на флэшке файл autorun.inf, содержащий следующие строки:

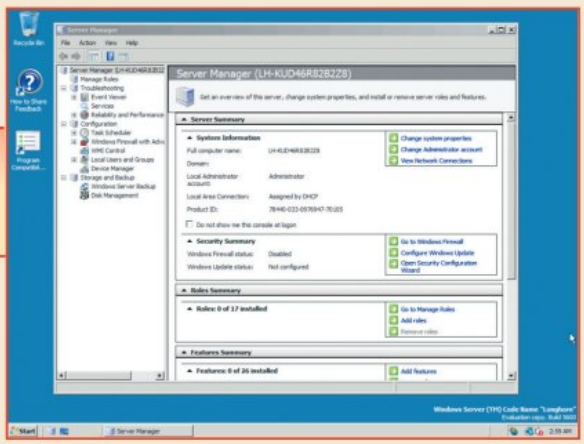
[autorun]
UseAutoPlay=1
action=Автозапуск
ShellExecute=Имя_запускаемого_файла

Причем имя запускаемого файла не должно содержать слов **setup** или **install**. После следующего присоединения флэшки к компьютеру указанный файл будет запущен.

Как вы успели заметить, этот способ содержит слишком много условий для удачного исхода, можно сделать универсальный автозапуск, который будет работать на любых компьютерах, но для этого надо будет дважды щелкнуть на съемный диск в **Моем компьютере**. Этот способ часто используют всевозможные вирусы. Весь секрет кроется в содержании файла autorun.inf. Оно должно быть примерно следующим:

[autorun]
open=
shell\open=Открыть
shell\open\Command=имя_файла
shell\open\Default=1
shell\explore=Проводник
shell\explore\Command=имя_файла

Можно объединить оба способа в один и экспериментировать. И еще: используйте знания во благо.



Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

DESKSCAPES 1.01
Разработчик: Stardock Corporation
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.stardock.com/products/deskscapes*

DESKSCAPES 1.01

У Windows Vista Ultimate есть дополнительная функция под названием **Windows DreamScene**. Она позволяет вместо обычной статичной обоины для рабочего стола использовать видеофайлы. Компания **Stardock** пошла дальше и сделала **DeskScapes** — расширение для DreamScene.

Что же оно там расширяет? DeskScapes поддерживает специальный формат анимированных обоев — Dream. Вдаваться в подробности не будем, но в качестве обоев выглядит оно лучше и интереснее, нежели обычное видео. Разумеется, вся эта анимация кушает много системных ресурсов (5-20% процессора и 20-100 Мб оперативки), но… красиво, черт возьми! Легкий снегопад, плавающие облака, сквозь которые пробиваются лучи света, колышущаяся вода, всякие космические пейзажи… Мало кто останется равнодушным. Тем более что повседневным программам DeskScapes не мешает.

Правда, есть ложка дегтя: перед использованием DeskScapes надо сначала установить DreamScene. А взять ее можно только из интернета, на узле обновлений Windows. В феврале 2008 года Stardock обещает выпустить DeskScapes для всех версий «Висты», а значит, зависимость от DreamScene пропадет (она доступна только в Vista Ultimate). Если все так и будет, мы еще вернемся к этой программе в будущем.

На нашем DVD, помимо дистрибутива программы, лежат несколько анимированных обоев, которые нам больше всего понравились.

СВЕЖАТИНА!

DISK HEAL 1.33
Разработчики: LuqSoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.luqsoft.com/diskheal*

У вас проблемы с жестким диском? Не открывается диспетчер задач, заблокированы контекстные меню папок, не запускается редактор реестра? Такие неприятности обычно случаются после того, как на вашем компьютере побывает вирус. Эти и некоторые другие проблемы поможет решить программа **Disk Heal**. Плюс она может проделать все это в обратном порядке. В целях безопасности, разумеется.

Рейтинг: 7

DESKSPACE 1.5.2

DESKSPACE 1.5.2
Разработчик: Otaku Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)
Цена: $19,95
Способ оплаты: кредитная карта, перевод, PayPal
Сайт: *www.otakusoftware.com/deskspace*

Программы для создания нескольких рабочих столов не редкость. Но таких, чтобы были красивыми, раз-два и обчелся. **DeskSpace** — как раз из них. Все рабочие столы здесь представлены в виде куба, который можно вращать как вздумается (соответственно, всего столов может быть шесть). На фоне в это время радует глаз панорамное фото. Для эстетов, в общем, самое то.

Рейтинг: 8

DFX 8.360
Разработчик: FXsound
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $19,90
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: *www.fxsound.com/dfx*

Плагин для **Winamp** и **Windows Media Player** (на нашем диске лежат обе версии), который значительно улучшает качество звука. Он подтягивает высокие частоты и басы, улучшает разделение по каналам и делает еще несколько мелочей. В результате музыка просто оживает, становится чище, глубже, насыщеннее. Особенно сильно эффект будет заметен, если у вас недорогая акустика.

Рейтинг: 10

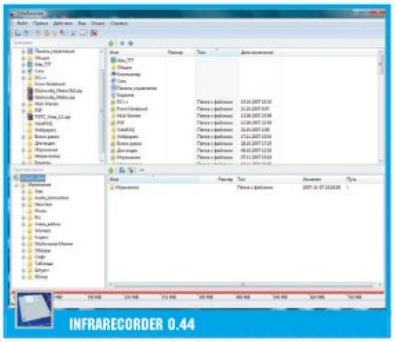
FILE BACKUP WATCHER 2.8
Разработчики: Desktop Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.filebackupwatcher.com/index_rus.php*

Важность резервного копирования понимают все, кто хоть раз терял информацию из-за каких-то сбоев. Все остальные рано или поздно к ним присоединятся. И не думайте, что это обойдет вас стороной. Лучше приготовьтесь заранее, поставив **File Backup Watcher**. Она может как в ручном, так и в автоматическом режиме создавать бэкапы указанных файлов и папок. Сохраняются они на другой жесткий диск или CD/DVD.

Рейтинг: 8

HDDLIFE PRO 3.0.146
Разработчик: BinarySense
Язык: русский, английский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: 700 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, AssistID, Яндекс.Деньги, e-port, КредитПилот, WebMoney, Рапида, X-Card, FakturaPay
Сайт: *www.hddlife.ru*

DFX 8.360


INFRARECORDER 0.44

HDDLIFE PRO 3.0.146

Простая и наглядная программа для контроля состояния жестких дисков. **HDDlife Pro** анализирует параметры S.M.A.R.T. и по их значениям выводит общий показатель здоровья каждого винчестера. Любители следить за дисками в реальном времени могут поместить в трей индикаторы их температур и загруженности.

Рейтинг: 8

INFRARECORDER 0.44
Разработчики: Кристиан Кайндал
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://infrarecorder.sourceforge.net*

InfraRecorder — программа для записи CD/DVD. Особенно она понравится тем, кто предпочитает минимализм всяким разукрашенным клоунам (не будем тыкать пальцем в **Nero**). InfraRecorder пишет обычные и аудиодиски, делает образы, граббит музыкальные компакты и… собственно, все.

Рейтинг: 7

KMPLAYER 2.9.3.1414
Разработчики: KMPlayer.com
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.kmplayer.com/forums/index.php*

Корейский медиаплеер, который запросто даст фору многим западным решениям. Достаточно компактный (учитывая, что кодеки идут в комплекте), красивый, функциональный и, главное, удобный. Воспроизводит все, до чего может дотянуться. А если чего-то не понимает, то предложит скачать нужные кодеки. Лапочка, а не плеер.

Рейтинг: 8

LABEL DESIGNER PLUS DELUXE 9
Разработчик: CAM Development
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: $39,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: *www.camdevelopment.com/designer/label_deluxe*

KMPLAYER 2.9.3.1414

LABEL DESIGNER PLUS DELUXE 9

Хотите сделать обложку для CD/DVD? Или, может, визитку? Да что там мелочиться — любой лейбл? **Label Designer** в этом вам поможет. В нем можно создавать как простые лейблы на основе шаблонов, так и рисовать собственные. Свое нетленное творение можно тут же распечатать.

Рейтинг: 8

MP3 TAG TOOLS 1.2

Разработчик: Джон Джордж К.
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://massid3lib.sourceforge.net*

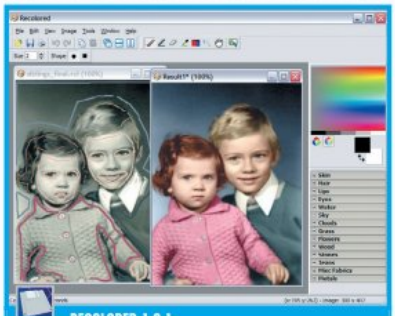
Замечательный редактор MP3-тегов, небольшой и бесплатный. Пишет все виды тегов, умеет переименовывать файлы по заданному шаблону и генерировать теги по именам файлов. Одно плохо: из интернета добывать информацию программа не умеет.

Рейтинг: 7

RECOLORED 1.0.1

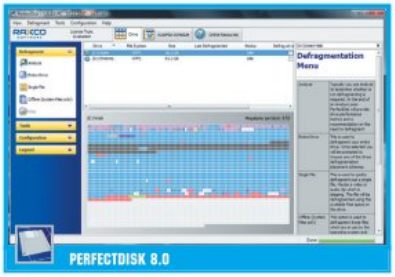
Разработчик: Bertheussen IT
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (21 день)
Цена: $29
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: *www.recolored.com*

С помощью **Recolored** можно любую черно-белую фотографию превратить в цветную. Сама программа цвет вам не подберет. Сначала нужно будет выделить ключевые места на фотографии и указать их раскраску. Утилита же возьмет на себя заботу о переходах и тенях. Получается весьма впечатляюще.



RECOLORED 1.0.1

RECUVA 1.08.174



PERFECTDISK 8.0

На нашем DVD лежат русификатор и русская справка к программе.

Рейтинг: 9

RECUVA 1.08.174

Разработчик: Piriform
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.recuva.com*

Бесплатная утилита для восстановления удаленных файлов. После случайного форматирования или серьезного сбоя **Recuva** не поможет, а вот стертый мимо корзины файл с жесткого диска или с флэшки восстановит запросто.

Рейтинг: 7

PERFECTDISK 8.0

Разработчик: Raxco Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $39,99
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: *www.raxco.com/products/perfectdisk2k*

Наряду с программой **O&O Defrag**, о которой мы рассказывали в прошлом номере, **Perfect Disk** является одним из лучших дефрагментаторов жестких дисков. У них даже интерфейсы похожи. А вот возможности несколько разные. Perfect Disk может просто дефрагментировать жесткий диск или системные файлы (перед загрузкой Windows), а также дефрагментировать один файл (этого не умеет O&O Defrag). Так или иначе, результаты работы обеих программ одинаково хорошие.

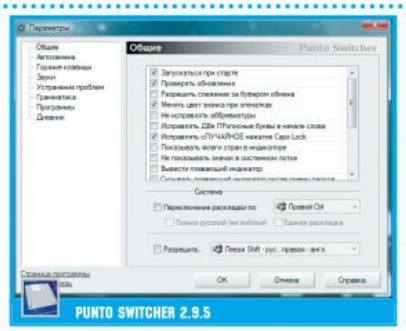
Рейтинг: 9

PUNTO SWITCHER 2.9.5

Разработчики: Сергей Москалев, Александр Коуров, Дмитрий Долгов
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.punto.ru*

Punto Switcher автоматически меняет раскладку клавиатуры, если она вдруг оказалась неправильной. После установки программы о ручной смене раскладки практически забываешь. Плюс, Punto Switcher исправляет некоторые частые ошибки вроде случайного нажатия на Caps Lock или две прописные буквы в начале слова. Алгоритм программы настолько хорош, что ошибок она практически не делает.

Рейтинг: 10



PUNTO SWITCHER 2.9.5

О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы.

В состав **«Софтверного набора»** входят рубрики **«Гвоздь номера»** (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), **«Свежатина!»** (тоже в основном бесплатные утилиты) и **«Игроманский стандарт»** (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **DAEMON Tools**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Kaspersky Antivirus Personal 6**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **ZoneAlarm** и драйвера **StarForce FrontLine**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

SANDBOXIE 3.2

Разработчик: Ронен Тсур
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.sandboxie.com*

Sandboxie позволяет запустить любую программу так, что все изменения, в ней произведенные, на самом деле не попадут на ваш жесткий диск. Непонятно? Вообразите: запустили вы браузер, смотрите сайты, а в это время в систему ломятся шпионские модули и «кукисы», без спроса инсталлируется и прописывается в автозагрузку какая-нибудь бесполезная панелька… В общем, все то, что вы потом вычищаете антишпионом или не дай бог антивирусом. Если запустить тот же браузер в «песочнице» (так переводится название программы), все эти изменения сохранятся в ее буфере, но не будут окончательно записаны на винчестер. Таким вот элегантным и простым способом можно решить проблему с рекламными модулями и прочей гадостью.

Вообще же в «песочнице» можно запустить любую программу, в том числе и игру. Представляете, как можно мухлевать в «Сапере» или «Косынке»? Статистика поражений на диск ведь не записывается…

Рейтинг: 8

XPADDER 2007.11A

Разработчик: Джонатан Ферф
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://xpadder.com*

Xpadder позволяет назначать клавиши мышки и клавиатуры на кнопки любого геймпада. Зачем это надо? Ну, представьте, игра не поддерживает геймпад или поддерживает его не очень хорошо (какой-нибудь **Devil May Cry 3** или **Resident Evil 4** — живые тому примеры). Старые игры так вообще поголовно игнорируют эти устройства (гонять в **Carmageddon** на геймпаде — сплошное удовольствие). Или, скажем, управлять медиаплеером при помощи беспроводного геймпада, лежа на диване, тоже весьма удобно.

На нашем диске вы найдете картинки почти всех популярных геймпадов. Эти картинки помогут в настройке программы.

Рейтинг: 9

Ищите на DVD

РАБОТА С ИЗОБРАЖЕНИЯМИ

Встроенных средств Windows (даже если это Vista) для удобного просмотра, каталогизации и редактирования изображений явно недостаточно. Этот недостаток легко исправить, установив одну-две бесплатных программы из списка ниже. Сразу скажем, что ACDSee там можете не искать. И не только потому, что она платная, а потому, что бесплатные решения почти ни в чем ей не уступают, работают быстрее и выглядят порой не хуже.

FASTSTONE IMAGE VIEWER 3.4

Разработчик: FastStone Soft
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.faststone.org/FSViewerDetail.htm*

FastStone Image Viewer — один из лучших бесплатных просмотрщиков картинок на данный момент. Высокая скорость работы, удобный интерфейс, полезные в быту возможности по редактированию изображений — что еще нужно для счастья? Обрезать или изменить размер фоток, подправить яркость/контрастность/гамму, убрать эффект красных глаз, даже сделать скриншот программа может. А еще тут есть мегаполезная функция: пакетная обработка файлов. Можно за пару минут отредактировать по шаблону сотню-другую картинок.

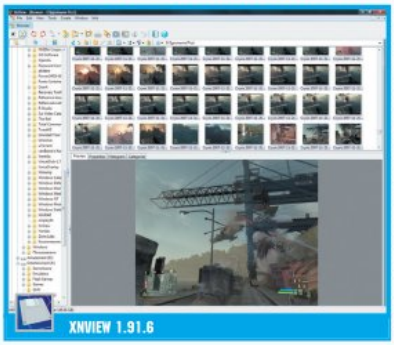
Рейтинг: 10

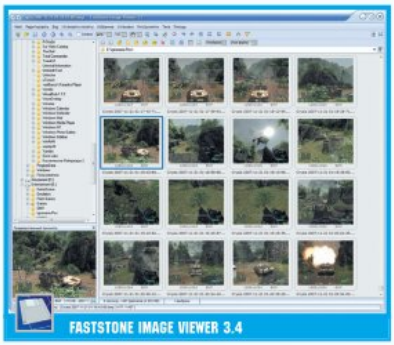
XNVIEW 1.91.6

Разработчик: Пьер Гугеле
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.xnview.com*

В затылок FastStone Image Viewer дышит **XnView**. Возможностей у нее даже больше, чем у предыдущей программы, хотя справедливости ради надо сказать, что большинство из них будут полезны лишь очень малому числу людей (ну зачем нужен HEX-редактор в графическом вьюере?). А вот интерфейс XnView не очень удобный: много непонятных кнопок, меню перегружены, организация информации в диалоговых окнах ниже среднего. Именно поэтому оценка на балл ниже, чем у FastStone Image Viewer.

Рейтинг: 9


XNVIEW 1.91.6


FASTSTONE IMAGE VIEWER 3.4

IRFANVIEW 4.10

IRFANVIEW 4.10

Разработчик: Ирфан Скильян
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.irfanview.com*

Если смотреть объективно, **IrfanView** проигрывает двум предыдущим программам по всем статьям: интерфейс серенький, возможностей меньше. Но есть у IrfanView громадный плюс: высоченная скорость работы. Даже большие изображения открываются мгновенно. IrfanView идеальна для обычного просмотра картинок (то есть по двойному клику из «Проводника»), однако отбор избранных картинок из большого количества изображений делать в ней неудобно.

Рейтинг: 8

FORCEVISION 3.35.1

Разработчик: CoderTown Software Association
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://forcevision.net*

ForceVision — чуть более красивый вьювер, нежели IrfanView. Работает он примерно с той же скоростью. То есть, если вам уж совсем не понравился IrfanView, а быстро открывать картинки хочется, тогда ForceVision — ваш выбор.

Рейтинг: 8

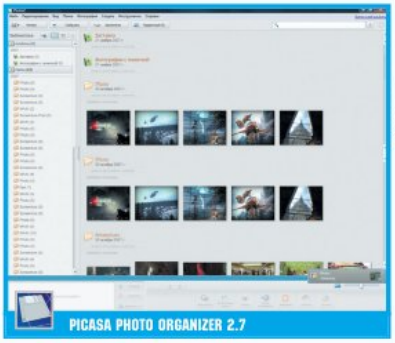
PICASA PHOTO ORGANIZER 2.7

Разработчик: Google
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://picasa.google.com*

Все, что перечислено выше, хорошо подходит для просмотра изображений, но не для их каталогизации. Если именно это для вас важно, рекомендуем обратить внимание на **Picasa**. Это «Гугл» — и этим все сказано. То есть все будет очень плавно, красиво, удобно и функционально. Программа найдет на вашем винчестере все фотографии, организует их по заданным параметрам, уберет из коллекции лишнее, а нужное при вашем на то желании загрузит на сервер **Google**, чтобы вы могли поделиться своими фотографиями с друзьями и близкими.

Рейтинг: 9

FORCEVISION 3.35.1


PICASA PHOTO ORGANIZER 2.7

ADOBE PHOTOSHOP ALBUM STARTER EDITION 3.2

Разработчик: Adobe
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.adobe.com/products/photoshopalbum/starter.html*

Adobe Photoshop Album похожа на «Пикасу», но делает упор на ручную организацию изображений, работу с цифровой камерой и легкое редактирование картинок. Можно ее использовать и как обычный просмотрщик. Выбранные фотографии можно загрузить на сервер, а затем дать ссылку на альбом друзьям.

Рейтинг: 8

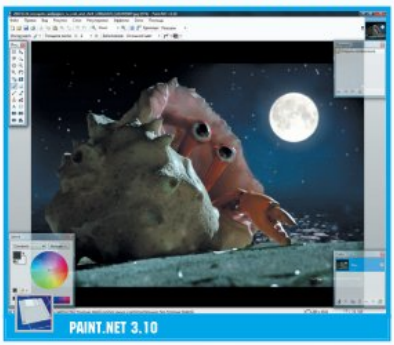
PAINT.NET 3.10

Разработчик: Рик Брюстер
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.getpaint.net*

Редактировать изображения можно в «Фотошопе» (долго, сложно и скучно), в обычных вьюверах (быстро и легко, но не всегда хватает инструментов), а можно в Paint.NET. Ее можно назвать золотой серединой: основные функции «Фотошопа» (в том числе работа со слоями) есть, качество — присутствует, сложность освоения — приемлемая. Весит редактор чуть больше мегабайта, багов в нем не замечено. Чудо, а не программа.

Для простоты освоения не забудьте взять с нашего диска русификатор к программе.

Рейтинг: 10


PAINT.NET 3.10

Запад vs Восток
Демократия vs Нефть
M1 ABRAMS VS T-72

WARFARE

ВОЙНА КАК *(ПОСЛЕДНИЙ)* АРГУМЕНТ

PC DVD ROM

gfi

Руссобит-М

© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

РЕКЛАМА

GAMEDEV@IGROMANIA.RU
Алексей Макаренков

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD

Всем забежавшим на огонек модостроителям и аддонотворцам — пламенный игростой-привет. Последние два месяца творится что-то невероятное: количество выходящих игр, причем очень качественных, превысило все допустимые пределы. Со многими в комплекте идут редакторы. Навскидку — Crysis, Gears of War, Unreal Tournament 3. К некоторым хитам редакторов пока нет, но в самом ближайшем будущем планируется выпуск SDK. Мы стараемся реагировать максимально оперативно, поэтому в самом ближайшем будущем ждите обзоров всего этого игростроя-великолепия. В журнале мы столько статей опубликовать не сможем, а вот на DVD — очень даже. Ну а теперь приступаем к обзору материалов, которые поджидают вас на диске в разделе «Игрострой» этого выпуска журнала.

Статья «Тонкости скриптописания для C&C 3: Tiberium Wars»

В трех статьях по редактированию **C&C 3** (последняя опубликована в этом номере) мы рассмотрели основные принципы создания одиночных и многопользовательских карт, а также познакомились с азами скриптописания для игры. В сегодняшней DVD-статье мы раскроем тему программирования для Tiberium Wars более подробно — поговорим об объявлении переменных различных типов (целые, дробные), научимся работать с таймерами, счетчиками и создавать несложные анимационные сценки на базе игрового движка.

Заостряем ваше внимание на том, что материал рассчитан на модмейкеров со стажем, уже знакомых с основами работы в редакторе WorldBuilder.

Статья «Maya 2008 — мечты сбываются»

В качестве новогоднего подарка мы приготовили для вас относительно небольшую, но очень увлекательную обзорную статью по **Maya 2008**. Специалисты нашей игрострой-лаборатории на протяжении нескольких месяцев работали в этом графическом пакете и теперь готовы поделиться всеми подробностями.

Какая машина нужна для адекватной работы Maya образца 2008 года? Изменился ли интерфейс программы со времен прошлой версии? Были ли добавлены новые инструменты, упрощают ли они процесс моделирования и текстурирования объектов? Насколько новая Maya набрала в скорости? На все эти и многие другие вопросы вы найдете ответы в нашей статье.

Статья «3DS Max — мир частиц»

Статья посвящена работе с системой частиц **Particle Flow** в **3DS Max**. Particle Flow применяется для создания различных спецэффектов (взрывы, огонь, дым, фейерверк), а также для реалистичной имитации течения жидкости и атмосферных явлений (снег, дождь, ветер). Шаг за шагом мы рассмотрим процесс создания particle-визуализаций, поговорим о предназначении и настройке базовых параметров частиц. Наконец, дадим несколько рекомендаций, которые помогут вам при работе с модулем Particle Flow. Материал рассчитан в первую очередь на начинающих моделлеров.

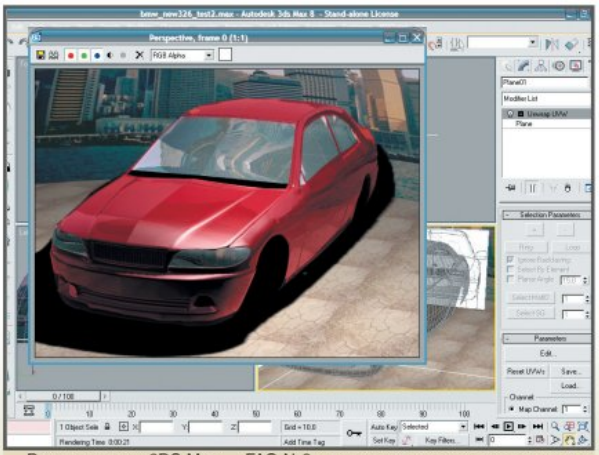
Статья «Создание спецэффектов в Maya»

Представляем вашему вниманию материал по созданию эффектов в редакторе 3D-контента **Maya**. В сегодняшней статье мы детально рассмотрим процесс создания эффектов тумана, дыма, пламени, вылета искр, появляющихся при столкновении двух и более конструкций.

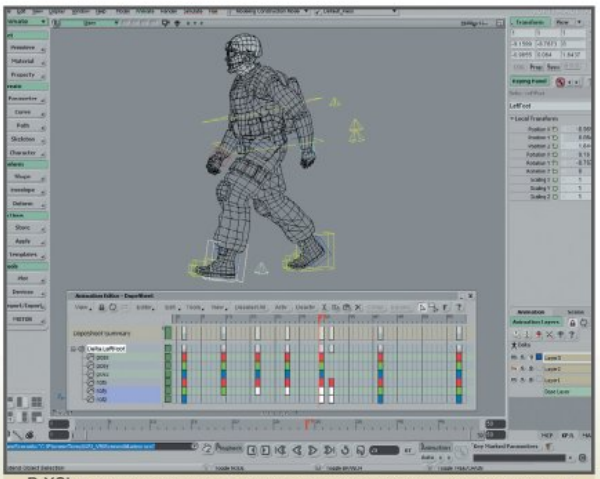
Урок «3DS Max — FAQ №3»

Встречайте третий видео-FAQ по работе в **3DS Max**. В данном видеоуроке мы ответим на самые актуальные вопросы по моделированию и текстурированию транспортных средств (создание колес, тонкости полигонального моделирования болидов, проработка элементов интерьера), поговорим об использовании модуля Cloth, который применяется для создания тканевых поверхностей, поучимся имитировать сложные физические явления.

Туториал рассчитан на пользователей, уже знакомых с азами работы в 3DS Max. Начинающим моделлерам перед просмотром данного видео настоятельно рекомендуем



В видеоуроке «3DS Max — FAQ №3» мы изучим основы полигонального моделирования транспортных средств.



В XSI можно создавать не только красивые модели, но и несложные игры.

Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «**Стройматериалы**». Мы выходим на связь с 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес ***stroimat@igromania.ru***. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели. Приз — коробка с игрой. В этом месяце победитель — **Katar** (модель «Воскресенская церковь»), он получает — игру «Ведьмак», изданную на территории России компанией «Новый диск».

ем ознакомиться с предыдущими статьями и уроками по работе в «Максе».

Урок «Maya — FAQ»

Несмотря на то, что среди игростроевцев наибольшей популярностью пользуется графический редактор 3DS Max, в последнее время нам на почтовый ящик прилетает все больше вопросов по Maya. Мы отобрали самые интересные и часто встречающиеся и составили на их основе видео-FAQ. Сегодня мы побеседуем о конвертации сцен, сделанных в Maya, в формат 3DS Max, поучимся создавать зеркала с использованием стандартных материалов, изучим тонкости полигонального и NURBS-моделирования, расскажем, что собой представляют так называемые группы сглаживания в программе.

Обзор Image Sculpturer

Image Sculpturer — уникальная программа, предназначенная для преобразования 2D-изображений в трехмерные конструкции. В видео-обзоре рассмотрены основные возможности данной утилиты.

Обзор MilkShape 3D

Программа **MilkShape 3D** применяется для создания 3D-моделей зданий, персонажей и других объектов к популярным играм— **Half-Life 1-2**, **Max Payne 1-2** и ряду других. Не так давно редактор 3D-контента дорос до версии 1.8.2.: появились новые функции, исправлены старые ошибки, заметно улучшилась эргономика. Поскольку MilkShape 3D очень популярен у мододелов (особенно отечественных), мы решили продемонстрировать все улучшения программы в виде небольшого видео-обзора.

Обзор Wood Workshop

Wood Workshop — мощный генератор тайлов дерева (заборов, паркетов, дощечек, бревен). С помощью этой утилиты вы можете создать множество непохожих друг на друга «древесных» изображений. Освоить программу смогут даже начинающие игростроители.

Ролик «Веселые CAT-анимации»

И снова мы возвращаемся к анимационному пакету **CAT**. На DVD этого номера вас поджидает большая подборка мини-роликов, сделанных с использованием данного программного комплекса. Креатив, стиль, качество, безупречные анимация и постановка — отличительные особенности всех видео-роликов, представленных в подборке. Все персонажи в роликах ведут себя максимально реалистично — прыгают, бегают, улыбаются, строят глазки, ревут... в точности, как и в реальной жизни. Аж дух захватывает. Смотреть всем без исключения.

Ролик «Создание игр в XSI»

Демонстрация возможностей простенького игрового движка, встроенного в графический пакет **XSI** от **SoftImage**. Оказывается в XSI можно конструировать несложные тайтлы — примитивные экшены, гоночные аркады. Сделали трехмерную сценку, расставили источники света на уровне, написали скрипты — и вуаля: игра готова.

Редактор WorldBuilder позволяет создавать несложные скриптовые сценки для C&C 3.

ВИРТУАЛЬНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Виртуальная жизнь со времен текстовых квестов Ричарда Бартла шагнула далеко вперед. Если раньше за развитие онлайновых игр полностью отвечали разработчики, то сегодня кое-что меняется под давлением многомиллионной армии подписчиков, которые хотят жить в онлайновых мирах со всеми удобствами. При этом, как ни странно, виртуальная жизнь постепенно начинает напоминать реальную, со всеми ее недостатками.

Играет, к примеру, менеджер высшего звена коммерческого банка в какую-нибудь **Lineage 2** и удивляется: никто ему при встрече челом не бьет, в ноги не падает, а совсем наоборот — всячески обижают нуба-неумеху. Как же всем показать свой модный костюм и дорогие часы на руке? Можно забросить работу и сосредоточиться на развитии своего персонажа до уровня, внушающего безоговорочное почтение. Только вот в погоне за уважением виртуальных сожителей легко потерять и работу, и часы с костюмом.

Однако мир (в том числе виртуальный) не без добрых людей. За небольшую плату в несколько тысяч американских рублей (хотя можно и в евро) они предлагают полностью упакованного персонажа. Сделка моментально восстанавливает утраченный статус. Покупатель радуется игровому аналогу малинового пиджака, продавец утоляет жажду наживы. Если того же самого захочет менее состоятельный товарищ, ему предлагают обмундирование по частям — сегодня щит, а завтра меч — по мере поступления наличности.

А уж если с деньгами совсем туго, самодеятельное бюро виртуальных добрых услуг может сдать приличный артефакт в аренду. Виртуальный торговый сервис рожден пожеланиями геймеров и отвечает их запросам. Вроде бы неплохо. Однако вслед за этим из реальной жизни в онлайн приходит неравноправие и зависимость от толщины реального кошелька. А вот это нравится уже далеко не всем.

На сегодняшний день не совсем понятна реакция разработчиков. Одни карают торговцев страшными карами, другие открывают сопутствующий сервис. Никакого единства. Мы предложили девелоперам высказать свои соображения по этой проблеме.

Сегодня на наши вопросы отвечают:

Romero — **Джон Ромеро**, один из отцов легендарных шутеров **DOOM** и **Quake**, соосновать **id Software**. Сегодня работает над некой MMORPG в компании **Slipgate Ironworks**.

ChS — **Михаил Пискунов**, ведущий сценарист **KDV Games**.

tool — **Алексей Пациорковский**, менеджер внешних проектов фирмы «**1С**».

Richard — **Ричард Аллан Бартл**, доктор наук в области AI, профессор университета графства Эссекс в Англии, создатель первой в мире многопользовательской игры (**Multi User Dimensions**, сокращенно **MUD**), основные идеи которой используются во всех современных онлайн-мирах;

Feodor — **Федор Мукин**, директор компании **Arise**;

AG — **Макс Тумин**, менеджер и геймдизайнер **GFI Russia**.

Представители «**Игромании**» — **Владимир Болвин**, **Алексей Макаренков** и **Светлана Померанцева** — после беседы отказались от идеи поделить совместно нажитое виртуальное имущество, несмотря на перспективы всеобщей монетизации вселенных онлайна.

Виртуальные принадлежности

Игромания **Блиц-опрос: кто-нибудь из вас участвовал в торговых операциях с виртуальными предметами (в качестве посредника, продавца, покупателя)?**

[Feodor] Приходилось. Я покупал один миллион в Lineage 2. Стать виртуальным миллионером очень просто — платишь настоящие деньги, получаешь взамен игровые.

[Romero] Если считать золото World of Warcraft виртуальным предметом, то да, черт возьми, я прикупил себе немного. На мой взгляд, экономика, которая возникает сама по себе вне игры и вокруг игры, это здорово — есть возможность получить желаемые вещи и сохранить огромное количество своего реального времени. А время, как известно, деньги.

[Richard] Нет, мне не приходилось заниматься подобными трюками. Я знаю довольно много о влиянии на геймплей и о проблемах, которые возникают в реальном мире в результате подобной торговли. Однако подробное освещение этих вопросов потребует отдельной большой статьи.

[ChS] Не приходилось.

[AG] Было один раз — у меня оказался лишний ключ для **World of Warcraft: The Burning Crusade**, и я отдал его соратнику по гильдии за 750 золотых.

[tool] Не участвовал.

Игромания **Игровой предмет в онлайне — он кому принадлежит? Геймеру, который добыл его в честном виртуальном бою, или разработчику, который придумал и реализовал его в игре?**

[Feodor] Вопрос собственности — давний и очень серьезный. По сути, кто сильнее, тот и владелец. При этом «сильнее» не значит «физически сильнее». И если по каким-нибудь законам и понятиям что-то кому-то не принадлежит, то более сильный при желании всегда эту ситуацию может поменять в свою пользу. За примерами далеко ходить не надо.

В игре та же ситуация. Игровые предметы явно принадлежат разработчикам, а точнее, тем, кто контролирует сервера. Разработчики могут заявлять, что предметы — собственность игроков; они таким образом одалживают право владения, но не более.

Разработчикам может быть выгодно, чтобы игроки считали игровые предметы своими.

[ChS]

Да, это ключевой вопрос, и поставлен он хорошо. Кому принадлежит игровой предмет в онлайне? Мне кажется, что разработчику, так как сама игра является интеллектуальной собственностью разработчика.

Артефакты же — один из образующих компонентов игры. Допустим, какой-нибудь «Меч ярости» придуман, воплощен и полностью введен в оборот разработчиком — от смутного образа в голове до функционально визуального предмета в игре. Меч выполняет там свою роль, участвует в формировании игрового баланса. Как партия соло-гитары в песне принадлежит сочинителю общей мелодии, так и виртуальный предмет, будучи частью игры, принадлежит ее разработчику.

Игра устроена значительно сложнее, нежели песня, но разница здесь количественная, а не качественная, так что принцип остается неизменным. Некоторые части игры (крутые артефакты, прокачанные герои) доступны лишь при определенных условиях и действиях со стороны игрока — в отличие от песни, которую слушают в одном и том же порядке (всего и делов-то — вставить диск и выбрать трек). Трудозатраты геймера для получения артефакта не могут быть приняты во внимание. Это не основание, чтобы признать за ним право собственности на него.

Если же обратиться к фактической стороне дела, то все быстро встанет на свои места. В реальности все игровые предметы, включая прокачанных персонажей, — всего лишь последовательности байтов, то есть информация, хранящаяся где-то на серверах и принадлежащая разработчику. А он уже разрешает игроку пользоваться этой информацией в определенных рамках и определенными способами — вот это на самом деле и называется игрой. Игроки платят деньги за разрешение, и оно не дает им никакого права собственности. Поэтому все, что есть в игре, принадлежит разработчику.

[Romero]

Все полученное в игре должно принадлежать геймеру. Они вкладывают в нее свои деньги и свое время, которое тратится в том числе и на получение игровых предметов.

[Richard]

Владельцем всегда остается разработчик, кроме тех особых случаев, когда игровой контент непосредственно передается в собственность игрокам. Например, иногда разработчики вместе с инструментами для модификаций распространяют специальные пакеты с дополнительными моделями и текстурами, но только для некоммерческого использования.

[AG]

Слово «принадлежит» по отношению к игровым вещам не совсем корректно — это не реальный предмет. Игроку принадлежит аккаунт, как доступ к сервису. А персонажи и предметы могут быть изменены разработчиком в любой удобный момент, без спроса. Разрешения игрока при этом не требуется. Хотя все зависит от конкретной игры.

Нереальное налогообложение

Недавно недремлющее око налоговой службы США обратилось к онлайновым играм и зафиксировало массовые уклонения от уплаты законных податей. На счетах персонажей лежат кучи денег, финансовые потоки виртуального золота и бриллиантов текут мимо казны. Ужас! Экономический комитет Конгресса США немедленно поручил компетентным товарищам разобраться в вопросе и решить проблему.

Именно торговля виртуальными вещами и обмен игровой валюты на реальные деньги стали причиной повышенного интереса налоговых служб к онлайновым играм. В прайсах компаний, совершающих сделки по обмену, указаны конкретные курсы обмена. К примеру, за 10 тыс. золотых WoW в сервисах просят 457 долларов США. Если персонаж, за которым стоит реальный игрок, заработал в игре 20 млн, то они эквиваленты 914 тыс. реальных долларов! Проверьте сами. Если есть действующий курс обмена, значит, игровые деньги перестают быть игровыми. Никакого «американского маразма», все логично. И теперь фискальные службы всерьез ищут подходы к онлайновым играм. Руководитель экономического отдела **Джим Сакстон** успокаивает общественность: «*Мы не собираемся рубить с плеча. Простое копирование системы налогообложения из реальной жизни тут не подойдет. Нам еще предстоит определить грань между облагаемой и не облагаемой налогами сделкой*».

Однако лед тронулся. Вслед за реальными деньгами в онлайновые игры идут структуры, желающие оседлать финансовые потоки. И кто после этого сможет спать спокойно?

[tool]

Это крайне непростой вопрос. Тут, на мой взгляд, многое зависит от условий предоставления услуги, то есть самой онлайновой игры. И еще от законодательства страны, где геймер этими услугами собирается пользоваться.

Право собственности

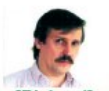
МАНИЯ **Что может делать игрок со своим виртуальным имуществом? Что ему разрешено, а что запрещено? Вопрос актуальный, учитывая, что в лицензии большинство геймеров читают только слово «согласен», и то потому, что возле него галочку надо ставить.**

[Feodor]

Геймер может делать все, что разрешается разработчиком. Истинный владелец — именно разработчик. Однако если он, скажем так, не слишком сообразителен, то фактическим владельцем может оказаться администратор серверов, но никак не игроки.

[Romero]

Если речь идет о продаваемых вещах, то необходима возможность продать их в игре или как-то рекламировать вне игры. Геймеры, так или иначе, должны сначала попасть в игровой мир, прежде чем что-то делать с игровыми предметами. Они купили продукт, что же еще от них требуется?


[Richard]

И все же игроку разрешается лишь то, что позволяет ему разработчик. Все не предусмотренные игрой сделки нелегальны, если это специально не оговорено в лицензии, со всеми вытекающими последствиями.

[ChS]

Лично я, как и большинство геймеров, никакие лицензии к играм не читаю, поэтому затрудняюсь даже предположить, насколько текст до слова «согласен» может повлиять на решение игроков продавать (или не продавать) друг другу какие-то артефакты. Тут все от политики девелоперов зависит. Захотят — закроют глаза на виртуальную торговлю, даже если она в игре запрещена. Захотят — и не будет никакой торговли, как бы кто ни старался. Это имущество разработчика, и он распоряжается им по своему усмотрению.

[AG]

Все это, в конечном счете, зависит от игры. В большинстве игр геймер может делать с предметом что хочет, но это должно оставаться в рамках игровых правил. К примеру, кто может запретить геймеру подарить суперартефакт своему лучшему другу? А чем это действие отличается от торговли? Лишь отсутствием элемента обогащения дарителя некоторым количеством денежных знаков.

[tool]

Любые соглашения, на мой взгляд, нужно читать очень внимательно. Иначе легко попасть в неприятную ситуацию. Пока эти вопросы регулируются только соглашением между создателями игры (продавцами), предлагающими свой развлекательный продукт, и геймерами (покупателями).

Два подхода к одной проблеме

МАНИЯ **Почему отдельные игровые компании — к примеру, Blizzard Entertainment — относятся к торговле виртуальными вещами резко отрицательно?**

[Feodor]

Отношение «близзардов» к этому вопросу — предмет многих дискуссий. Вряд ли кто-то вне компании знает правильный ответ. Возможно, они хотят, чтобы игра оставалась игрой. Ведь ес-

ли понимаешь, что вот этот меч, например, можно купить за $500, то это уже нечто другое, что-то более серьезное и реальное. А может быть, дело еще в том, что разработчики из Blizzard хотят заранее откреститься от налоговых служб, интерес которых к виртуальным мирам в последнее время набирает силу.

[Romero]

Я постоянно торгую в WoW игровыми вещами и ни разу не испытывал никаких проблем. Запретами в основном пытаются защитить фан. К примеру, если говорить о торговле золотом, то голдфармеры (собиратели золота) могли бы снизить спортивный интерес других игроков к поискам доходов. Или ботовладельцы, которые весь день уничтожают толпы врагов без всяких усилий, в то время как нормальным геймерам приходится участвовать в длительных походах и рейдах.

Однако практика не подтверждает абсолютную правоту Blizzard, поскольку они сами признают, что подобными трюками занимаются лишь некоторые из их счастливых клиентов.

Это все равно что встроить в игру «однорукого бандита». Купил золото, и оно действительно приходит на ваш счет (а не заблокировано Blizzard). То же самое, что и обычный лут, только за реальные деньги. Риск выше, ставки выше — соответственно, растет интерес.

[Richard]

Запрещают, поскольку это полностью разрушает игру, подрывает соревновательный дух. Почему в спорте запрещают допинг? Почему в футболе преследуют организаторов заказных матчей? Потому что если это позволять, теряется смысл игры для всех.

Некоторые компании разрешают торговлю игровыми предметами, и это справедливо, поскольку в своей игре они могут устанавливать любые правила. Игроков заранее предупреждают о такой возможности, и если им не нравятся подобные отношения, они не будут играть. Точно так же, если вы заходите в игровой мир, где торговля запрещена, и не согласны с этим — отключайтесь и не играйте. Но если вы все же остались и нарушаете правила, по которым играют все остальные, не стоит удивляться, что рано или поздно вас выкинут из игры.

[AG]

Дело в определенном нарушении баланса. Когда богатый в жизни, но неопытный игрок покупает игровое имущество (а на самом деле — преимущество), это портит игру всем остальным. От игрока высокого уровня ожидают мастерства соответствующего класса. А если он ничего не умеет и практически ничего не знает о вселенной, возникают вопросы.

Возможно, правда о происхождении такого «героя» и несправедливая разница в уровнях заставит кого-то бросить игру. Здесь уже есть над чем задуматься разработчикам. Лучший способ стать опытным, а самое главное, адекватным геймером — это играть по правилам. Лично я просто не понимаю игроков, которые покупают готовых чаров и пропускают огромную часть игры. Какое-то внятное объяснение можно найти только для тех, у кого это не первый герой. Они уже все знают, им просто не хочется тратить лишнее время и проходить все сначала.

[ChS]

Позицию недовольных понять можно. Идет торговля, есть поток денег, основанный на эксплуатации интеллектуальной собственности разработчика, но он проходит мимо разработчика и без контроля с его стороны. Именно потеря контроля нервирует особенно сильно. Эту проблему решают по-разному: кто-то прямо запрещает, кто-то пытается оседлать эту волну.

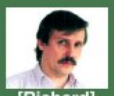
С экономической точки зрения все вообще хорошо. Доход разработчика не страдает. Он в основном образуется из платы игроков за подписку, и я не вижу, как торговля виртуальными вещами может повлиять на число подписчиков. Если и влияет, то в положительную сторону, дополнительно закрепляя пользователей в игре. Да и в сравнении с основными доходами объем торгов относительно невелик, чтобы был повод для экономического беспокойства.

Да, пожалуй, все дело в контроле. Это очень серьезный на самом деле вопрос, экономический и политический. Говоря кратко, если некто (лицо или группа лиц) монополизирует торговлю предметами виртуальной вселенной, он получает над ней определенный контроль. И авторам игры придется уже с этим некто считаться.

[tool]

На мой взгляд, они теряют часть контроля над балансом игры сразу, если механизмы торговли не закладывались в игру заранее. Появляется черный рынок, который может влиять на заметные части сервиса и ухудшать его характеристики для какой-то части игроков. Расслоение в играх по уровню доходов из реального мира многим не нравится. А оно как раз связано с возможностью покупать значимые игровые объекты или характеристики за реальные деньги.

Коррозия, пожирающая миры


[Richard]

Для MMORPG торговля игровыми вещами за реальные деньги, на мой взгляд, губительна. Она разрушает сам механизм игры, ее специфику. Давайте посмотрим, что будет, если разработчики исключат причины возникновения торговли — дефицит желанных вещей. Все, что им для этого нужно, — создавать любые предметы по первому требованию игрока.

Вы очень хотите какой-то навороченный меч? Нет никакой потребности покупать, если можно получить его совершенно свободно. Хотите шикарный доспех, чтобы выглядеть стильным парнем? Не волнуйтесь, спросите в игре у любого оружейника, и он выдаст вам его просто так. У разработчиков есть такая возможность — создавать вещи, которые желают получить игроки, из ничего. Зачем неэффективный товарообмен супермаркета, когда в руках девелоперов «волшебная» машина по производству чего угодно из пустоты.

Что? Вы не хотите получать вещи даром? О чем и речь. Причина, по которой разработчики не заваливают свои миры дармовыми вещами, проста — в эти миры не пойдут игроки. Нет трудностей, нет вызова, нет цели — игра теряет всякий смысл.

Торговля игровыми предметами (получение преимущества перед другими игроками) за реальные деньги имеет тот же эффект, только ситуация развивается намного медленнее. Если позволить, эта коррозия способна съесть онлайновые игры и постепенно превратить их в ничто.

Официальный сервис

Игромания: Как вы относитесь к инициативе других компаний — к примеру, Sony Online Entertainment с ее системой Station Exchange — по организации сервисов для торговли виртуальными предметами?

[Feodor]

Такая инициатива способна принести очень, очень много дополнительной прибыли. Значительно раньше Sony множество китайских MMOG, как и множество пиратских серверов, уже существовали и существуют сейчас только на прибыль, которую получают с торговли внутриигровыми вещами.

[Romero]

Я думаю, это отличное начинание. Продажи игровых предметов — новая волна для Европы и США, за этим будущее. Это уже установившаяся практика в Азии для некоторых онлайновых игр, которые рассылают уведомления о доступных моделях оружия, брони, артефактов.

[ChS]

Это, конечно, более взвешенная и адекватная позиция. Хотя торговля виртуальными предметами без разрешения разработчика и является формальным нарушением его прав, объективно это благоприятно для него. Очевидно же, что чем больше кровных игрок потратит на игру, тем прочнее он к ней привяжется.

Если самому разработчику удастся взять под контроль процесс становления виртуальной экономики в его вселенной, то он значительно укрепит свои позиции, в том числе и экономические.

Кстати, о доходности. Если есть рынок, движение денег, то обслуживающие его структуры нищенствовать не должны. Сейчас, полагаю, торговые сервисы не слишком много денег приносят разработчику. Главное, что он получает дополнительное средство контроля над собственной вселенной, об-

катывает его, приучает игроков к своему ненавязчивому присутствию.

У виртуальной экономики имеются значительные перспективы. Как показывает жизнь, люди с головой погружаются в виртуальные миры. Кто знает, может, Station Exchange — прообраз будущего.

[tool]

Воспринимаю начинание весьма положительно. Да, на мой взгляд, виртуальная экономика вполне способна приносить прибыль и во многих случая уже приносит.

[Richard]

Это их бизнес, им решать, как поступать. Просто замечательно, если они считают, что получат кучу денег, открывая сервис по легальной торговле вещами игрового мира. Тем не менее замечу: напрасно SOE решила описывать виртуальные предметы в сервисе Station Exchange как «находящиеся в собственности игроков». Теперь суду намного проще принять решение, что геймеры в других игровых мирах ничем не хуже и тоже могут считать игровое имущество (включая персонажа) своей собственностью.

Убийственные факты

МАНИЯ **Люди относятся к виртуальным вещам очень серьезно. Как-то один китаец убил человека, продавшего его виртуальный меч на аукционе. В Корее судили девушку, которая зашла в онлайновую игру персонажем бывшего возлюбленного и продала все его вещи первому встречному (какой цинизм!). Продолжать можно долго. Не кажется ли вам, что разработчики не до конца понимают реальной стоимости виртуальных вещей для геймеров?**

[Feodor]

Разработчики отлично все понимают. А преступления по корыстным мотивам, связанным с незаконным перераспределением собственности, совершаются постоянно. Далеко ходить не надо — в темном переулке дали кирпичом по голове и забрали мобильник. Он тоже стоил денег.

[Romero]

Я думаю, все разработчики должны очень серьезно относиться к психологической связи игроков с их виртуальным имуществом. На психологическом уровне геймеры привязываются к ним точно так же, как к своим любимым вещам из реального мира.

[Richard]

Дело не в том, что разработчики что-то недооценивают. Дело в том, что геймеры порой ценят ненастоящие вещи слишком высоко. Торговые операции тут ни при чем. Шахматисты стреляли друг в друга намного раньше, чем появился PC. Не было никакой торговли в шахматах, однако люди убивали друг друга. Китайский инцидент не показывает, что геймеры могут убивать из-за виртуальных вещей. Он показывает, что люди способны на безумные поступки, когда их предают лучшие друзья. Цзю Ченгвей убивал Чжу не для того, чтобы вернуть свой меч. Он мстил за обиду.

Шанхайский дракон

В славном городе Шанхае судьи сегодня решают интересный вопрос — что делать с китайцем **Цзю Ченгвеем**, который слишком сильно любил виртуальную вещь.

Трагедия случилась два года назад. Удача улыбнулась Цзю в онлайновой игре **The Legend of Mir**, в кровавом бою он добыл замечательный Меч Дракона. Разить врагов направо и налево стало значительно приятней. Однако вскоре новизна приелась, и Цзю дал поиграть мечом своему хорошему знакомому, **Чжу Каоюаню**. Предприимчивый друг драконьим мечом остался недоволен и недолго думая выставил его на аукцион, где продал за сумму в 7200 юаней (около $900).

Через какое-то время Цзю соскучился по своему мечу и попросил вернуть его обратно. Уверенный, что ему ничего не грозит, Чжу сознался в содеянном. Это, мягко говоря, расстроило истинного владельца. Он сильно возмутился. Мошенник посоветовал простодушному Цзю обратиться в суд. И тот действительно побежал с заявлением в полицию. Но там ему объяснили, что полиция кражей несуществующих вещей не занимается. Нет таких законов, чтобы ловить вора нарисованного меча.

Что предъявлять в суде? В полной истерике Цзю побежал к обидчику в офис (работали они в одной и той же конторе), чтобы воззвать к совести. Только закончился разговор весьма печально. Словно Мечом Дракона, пронзил Цзю своего вороватого знакомого в нескольких жизненно важных местах, отчего тот немедленно умер. Так закончилась торговля игровыми предметами на отдельно взятом китайском примере.

В конце 2005 года 41-летнего Цзю приговорили к смертной казни за убийство. Чжу Каоюань, двадцати шести лет, уже два года покоится на шанхайском кладбище. Смертную казнь для Цзю заменили на пожизненное заключение. По китайским законам, если эти два года он вел себя хорошо, срок скостят до 15 лет.

[ChS]

Это проблема взаимоотношения людей и вещей, а не отношения к реальным предметам и виртуальным. Почему людям дороги вещи (неважно, настоящие или нет) и почему они привязываются к ним — вопрос психологии. Цена любого виртуального предмета (персонажа) — ноль рублей ноль копеек. Только сам человек наполняет его смыслом и ценностью по одному ему известным причинам.

[AG]

Все эти примеры — исключения из общего правила. Экстрим. Большая часть игроков понимает, что все это банальные пиксели. Ну разве что в игре предусмотрен перевод игровой валюты в реальную, но это уже не игра.

Переведи меня через онлайн

МАНИЯ **А что вы думаете насчет перевода виртуальной валюты в реальные банковские билеты? Прайсы подобных сервисов (например, *www.gametorg.ru*) заполнены довольно серьезными цифрами:**

World of Warcraft (WOW) US Gold — 10 000 gold = $457

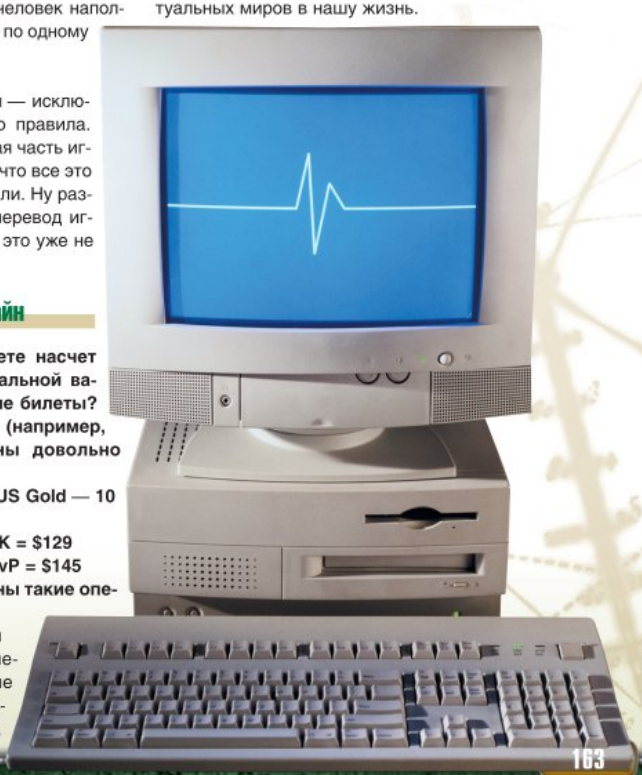
EVE Online — 2000 mln ISK = $129

EverQuest 2 — 50 platin PvP = $145

Кстати, насколько законны такие операции?

[ChS]

Обмен валюты и торговля предметами — разные вещи. На интуитивном уровне, по крайней мере, представляется именно так. Это же не торговля в чистом виде, а использование эквивалента. Люди расплачивались за свою историю много чем — ракушками, тюльпанами, перьями. Так что к проблеме интеллектуальной собственности в играх это не имеет прямого отношения. Просто удобный для некоторых денежный эквивалент. Как карточки сотовых операторов. И соответственно, такие сервисы — отличное свидетельство глубины проникновения виртуальных миров в нашу жизнь.



[Romero]

Да все замечательно. Это реальная возможность получить назад свои деньги, потраченные некоторое время назад на саму игру. На мой взгляд, лучший сайт для такого вида обмена — ***ige.com***.

[Richard]

Если игровую компанию такие операции устраивают — нет проблем. А если проблемы все-таки есть, то все уже совсем не так замечательно. Представьте себе, что я, к примеру, основал фирму, которая занимается продажей водительских прав. Допустим, вы хотите получить права, но у вас нет времени реально «прокачать» свой навык вождения — то есть учиться управлять автомобилем. Отлично, вы приходите ко мне, и я вам продаю настоящее водительское удостоверение. Как я сделал это, вас не касается. Возможно, я приобрел их у немощного старика, не способного больше водить машину, или подкупил нужных людей, которые принимают экзамены по вождению, — неважно. Факт в том, что теперь у вас есть права.

Нормально ли это? Конечно, нет! В виртуальных мирах игровые предметы и персонажи — цель, к ней нужно стремиться. Точно так же, как водительские права — они удостоверяют ваши возможности и ваши способности. Если кто угодно может без труда покупать права, университетский диплом, армейское звание или уровень 70 Shaman, то люди, которые получали их законно, начинают волноваться — достижение цели теряет смысл, ведь можно просто заплатить и получить все готовенькое.

[AG]

Я думаю, что площадки для операций с игровыми деньгами должны быть легализованы. Игровая наличность не всегда является решением проблем, но ее может катастрофически не хватать, а фармом заниматься не хочется.

При этом торговля игровыми предметами и операции с виртуальной валютой — не всегда одно и то же. Все зависит от игры. К примеру, для Star Wars Galaxies это, по сути, так и есть. Но для WoW уже нет: можно иметь кучу денег, но если нужной вещи на аукционах нет, деньги не имеют значения.

В рамках игрового мира валюта принадлежит игроку. А вот насчет законности трансферов вопросов гораздо больше. Судя по желанию американских законодателей обложить переводы игровой валюты новым налогом (в реальных долларах), проблемы тут есть.

Взгляд в будущее

Будет ли развиваться виртуальная торговля дальше, или это временное явление?

[Richard]

Я ожидаю дальнейшего роста. Причина проста — есть много денег, которые можно получить от торговли игровыми предметами. Все зависит от позиции разработчиков — захотят ли они остановить такое развитие событий или будут продвигать виртуальные супермаркеты.

Эквивалентная стоимость

[Feodor]

Если в нашем мире проявится сущность, которая сможет влиять на реальные предметы, как в играх (уничтожать их, копировать или создавать из ничего), у нас появятся некоторые проблемы в вопросах частной собственности. В игровых мирах такими сущностями становятся разработчики или владельцы игровых серверов (поэтому их иногда называют «богами»). Если бы с вашей машиной или компьютером кто-то мог сделать все что угодно — в любой момент времени и без вашего ведома, — то кто на самом деле их владелец? Именно из-за этого принятая в жизни практика владения не переносится напрямую в игровые миры.

Однако в реальности есть что-то похожее — векселя, долговые обязательства, казначейские билеты или просто деньги. Эти бумажки с цифрами, с одной стороны, имеют такую же стоимость, как байты, обозначающие «меч +40 атака», — 0 рублей 00 копеек. С другой стороны, все знают, что циферки на банковских билетах пишут не зря. Они выражают «стоимость» денег в количестве товаров, которые можно за них получить. Деятельность банков регулируется внешними силами. Есть правила, когда можно печатать деньги, когда нельзя и что за это будет.

Точно так же, как и виртуальные предметы, деньги меняют свою стоимость со временем. Сейчас, например, американский доллар совершает затяжной полет вниз.

Скорость реакции законодательных органов прямо пропорциональна обороту настоящих денег. Думаю, в ближайшем будущем игровые предметы будут юридически узаконены. Будут лицензии на торговлю виртуальными вещами, со всеми вытекающими. Возможно, игровые валюты тоже будут торговаться на валютной бирже. Но это уже в отдаленной перспективе.

[Feodor]

Будет развиваться. Шахту, где можно добывать деньги, не засыпать ворохом бумажных запретов. Даже если добыча противозаконна, самодеятельных «шахтеров» не остановят возможные риски — они видят блеск золота.

[Romero]

Думаю, разработчики не будут специально создавать игровые экономики, которые могут эксплуатироваться вне игры. Если же пригодная для использования система появится сама по себе, тогда и будут принимать решение — запрещать незапланированную торговлю или оставлять все как есть.

[ChS]

Сложный вопрос. Вернее, сложен сам процесс развития виртуальной торговли. Но препятствовать этому трудно. Это можно сказать точно.

[AG]

У разработчиков фактически есть только два способа поведения: легализовать или запрещать. Я считаю, развитие будет идти по обоим направлениям, пока не победит сильнейшее.

[tool]

Будет развиваться и дальше. В интересах разработчиков встраивать механизмы торговли и регулировать ее в онлайновых играх. Геймерам и разработчикам будет лучше, если рынки станут честными, официальными частями сервисов и будут работать по прозрачными, понятным для всех участников сделок правилам.

■ ■ ■

Обратите внимание, разработчики по-разному относятся к возможным последствиям торговли виртуальными вещами за реальные деньги, но абсолютно все сходятся в одном — джина выпустили из бутылки и обратно уже не заманят никакими коврижками. Торгово-денежные отношения в онлайновых играх будут набирать обороты. Если прав Бартл, когда-то придумавший многопользовательские игры, это начало конца. И активность американских законодателей тому подтверждение. Остается надеяться, что конец будет мучительно долгим и мы не станем свидетелями последних вздохов MMOG. ■

COLLAPSE

CREOTEAM

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 CreoTeam. Все права защищены. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ТИБЕРИУМНЫЕ СКРИПТЫ

ЭДУАРД КЛИШИН

В предыдущих материалах по редактированию **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** мы познакомились с устройством редактора карт **WorldBuilder** и научились создавать достаточно сложные уровни для игры. За бортом этих статей осталась одна-единственная тема — скрипты.

Не будем скрывать, что на самом деле она очень нудная, сложная, да и вообще далеко не у всех хватает терпения, чтобы ее освоить. Единственное «но» — на скриптах в C&C3 основана вся игра: поведение юнитов на поле боя, строительство сооружений, огибание препятствий. Стоит вырезать все скриптовые модули из C&C 3: Tiberium Wars, как жизнь в игре остановится в мгновение ока — солдаты, транспортные средства и вообще все подвижные объекты замрут в самых неожиданных позах. Чтобы вновь оживить такую сцену, придется изрядно попотеть — написать новые модели поведения персонажей и транспортных средств, обозначить ряд целей и задач, определить тактику ведения боя и много чего еще.

В общем, вы уже поняли, что хочешь не хочешь, а учиться скриптописанию придется. Мы же со своей стороны постараемся сделать этот процесс максимально простым и интересным. Сегодня мы изучим скриптовый синтаксис и поучимся создавать несложные скриптовые блоки, чтобы вы в общих чертах составили представление, как все это вообще работает. Полученного минимума знаний вам хватит для оживления относительно несложного уровня.

БУКИ, ВЕДИ

Запустите WorldBuilder из директории с установленной игрой. Для вызова редактора скриптов выберите пункт меню **Edit/Scripts (Ctrl+Alt+R)**. Появится форма, на которую вынесены кнопки для создания/открытия/проверки/импортирования и экспортирования скриптов, поиска нужного фрагмента в определенном документе.

Разработка новых скриптов для игры сводится к банальному конструированию блоков, а не программированию в чистом виде. При этом каждый блок имеет следующую незамысловатую структуру: **IF** (условие), **THEN** (действие-1) **ELSE** (действие-2). То есть сначала задается определенное условие — скажем, уничтожение пехоты оппонента. Если цель выполнена, обработчик выполняет скрипт, следующий за ключевым словом THEN, в противном случае происходит обработка кода после ELSE. Как видите, ничего сложного, те, кто знаком с тем же «Бейсиком», отлично представляют себе, как такие конструкции работают.

Чтобы создать новый скриптовый документ, щелкните по кнопке **New Script** в окне **Scripts**. Откроется окно конструктора скриптов. Новые программные модули для C&C 3 пишутся поэтапно. Сначала вам необходимо ввести имя скрипта в поле **Script Name**. После этого следует водрузить флажки напротив нужных пунктов в поле **Active in** — указать уровень сложности, на котором будет использоваться скрипт (**Easy** — легкий, **Normal** — средний, **Hard** — сложный). Далее желательно (но необязательно) в поле под пунктом **Script Comment** написать краткий авторский комментарий к скрипту (что за модуль такой, для чего предназначен и так далее).

Когда основные параметры будут установлены, переместитесь во вкладку **Script Conditions** и обозначьте ряд условий, после успешного выполнения которых будут осуществлены действия, прописанные в блоке **Actions IF True**, а в случае их несоблюдения — команды из группы **Actions IF False**.

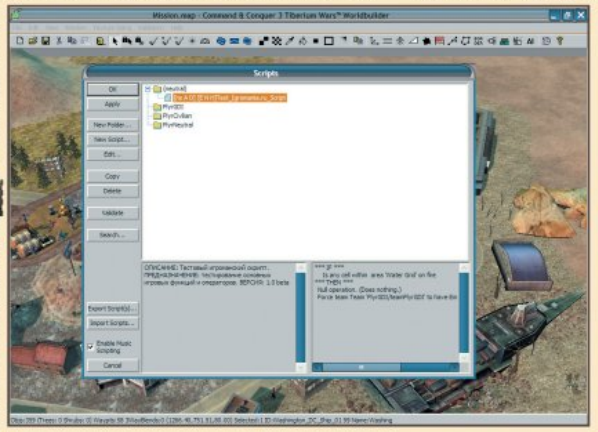
Чтобы задать новое условие, щелкните по кнопке **New** на форме редактирования скрипта, после чего в открывшемся окне **Edit: Condition** выберите определенное условие из списка, например **Map/Area on fire** (зона X находится под огнем). Вы увидите, что в поле под списком отобразится программный код условия и синим цветом (в стиле гиперссылок — подчеркнутый текст) выделятся различные атрибуты, в нашем случае — **area ???**. Чтобы изменить значение параметра, щелкните по нему левой клавишей мышки и в появившемся окошке выберите из списка нужное значение, скажем **Water Grid**.

Если вы хотите организовать проверку на невыполнение заданного условия, поставьте галочку напротив комментария **NOT!** в нижней области окна **Edit Condition**. Чтобы завершить создание условия, нажмите кнопку **Ok**.

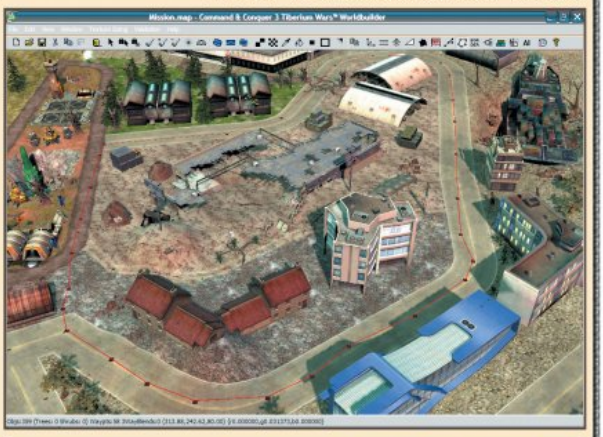
ПОСЛЕДСТВИЙ МНОГО РАЗНЫХ

В поле **Conditions for this Script**, в окне редактирования скрипта, после условного оператора **IF** появится команда — текст условия. Обратите внимание, условий может быть несколько. Например, вы можете попросить игрока одновременно выполнить задачи **A** и **B**, и лишь в этом случае будет осуществлено определенное действие. Добавить еще одно условие можно через кнопочку **New**, главное, следите, чтобы оно отличалось от первого: два одинаковых условия игра обработать не сможет.

Если вы хотите, чтобы выполнялось только одно из нескольких условий, то перед



Так выглядит менеджер скриптов в редакторе WorldBuilder.



Чтобы скрипт активировался при попадании игрока или компьютера в определенную зону, на ней должны быть расставлены триггеры.

формированием второго условия встройте в тело скрипта условный оператор **OR** (логическое «или»). Для этого во вкладке **Script Conditions** (в окне создания скрипта) щелкните по кнопке **OR**. Чтобы сделать копию условия, выделите нужный компонент в поле **Conditions for Script** и щелкните по кнопке **Copy** на форме редактора скриптов. Если нужно вставить дубль, нажмите кнопку **Paste**. Для перемещения элементов, образующих единый блок, на одну позицию вверх/вниз, используйте кнопки **Move Up** или **Move Down** соответственно. Ну а чтобы удалить запись из списка условий, выделите ее, а затем кликните по кнопке **Delete**.

С постановкой условий разобрались. Создадим действие, которое активируется, если игрок успешно справится с обозначенной задачей. Перейдите во вкладку **Actions IF True** в окне менеджера скриптов. Чтобы добавить новое действие, щелкните по кнопке **New**. Появится окно со списком различных действий. Давайте, например, выведем на экран окно статистики и завершим текущую миссию. Выберите из списка элемент **Win & Loss/Announce Victory** и нажмите **Ok**. Заметьте, что в своем сценарии вы можете использовать не одно, а несколько различных действий. А что если игрок провалит задание? Как наказать нерадивого? Очень просто: достаточно заглянуть во вкладку **Action IF False** и по аналогии с созданием условий определить действия, которые осуществятся в случае невыполнения игроком поставленной задачи. Когда закончите, кликните по кнопке **Ok**, чтобы сохранить изменения и вернуться к менеджеру скриптов.

ЭТО ВАЖНО ЗНАТЬ

■ Разработчики умышленно ввели ограничение на максимальное число скриптов для одного сценария — 100 программных конструкций и ни одной больше. Превысите установленный лимит — не сможете скомпилировать уровень: редактор выдаст ошибку.

■ Если в поле условий **Conditions for Script** вы удалите условный оператор **OR**, то автоматически уничтожите все команды, прописанные после данного ключевого слова до следующего оператора.

■ Если напротив определенного скрипта в дереве файлов и папок менеджера стоит красный значок вопроса, это значит, что вами были определены не все базовые параметры.

ТЕОРИЯ МЕНЕДЖМЕНТА

Управление созданными скриптами осуществляется через окно **Scripts**. На панели в левой части данной формы содержатся инструменты для создания папок, скриптов, поиска текста и другие полезные функции. Правое поле менеджера разбито на три прямоугольные области, две нижние содержат информацию (комментарий) о скрипте и его содержимое, а третья (та, что занимает большую часть окна **Scripts**) представляет собой дерево папок и файлов (скриптов).

Названия большинства каталогов в данном поле соответствуют именам игроков, которые присутствуют на карте. Если вы уже сделали несложный уровень и поместили на него объекты, то с большой вероятностью встретите в дереве каталогов четыре директории — **Neutral**, **PlyrGDI**, **PlyrCivilian**, **PlyrNeutral**. Это свидетельствует о том, что на уровне определено несколько противоборствующих сторон, в данном случае четыре. Так вот, созданный скрипт нужно поместить в один из перечисленных каталогов — закрепить его за игроком, чьи подразделения должны выполнить задание.

Изначально скрипт может оказаться в любой из упомянутых директорий. Чтобы переместить документ в нужный каталог, ухватитесь за него левой кнопкой мышки и, не отпуская ее, перетащите файл в нужную папку. Для создания копии скрипта выделите его в дереве файлов и на панели инструментов окна **Scripts** кликните по кнопке **Copy**. Дубль будет помещен в папку с оригинальным скриптом. Для удаления какой-либо директории или файла предназначена кнопочка **Delete**. Обратите внимание, что кнопка Delete на клавиатуре ее не дублирует — неудобно, но тут уж ничего не поделаешь.

Чтобы экспортировать написанный скрипт (для использования его в других сценариях), выделите его и щелкните по кнопке **Export Script** на панели в левой части окна **Scripts**. В открывшемся окне настройте параметры сохранения скрипта (на начальном этапе модифицирования менять экспортные характеристики не рекомендуем) и нажмите **Ok**. Ну и, наконец, чтобы отредактировать написанный ранее скрипт, щелкните по нему дважды левой кнопкой мышки и нажмите **Edit** на панели инструментов.

■■■

Как видите, в написании и редактировании базовых скриптов для C&C 3: Tiberium Wars нет ничего сложного. Нужно всего лишь дать скрипту имя, обозначить базовые условия и задать действия, которые осуществятся при выполнении или невыполнении поставленной задачи.

Трудности начинаются, когда нужно написать многоуровневый скрипт со множеством условий и несколькими вариантами реагирования на каждое из них. Если тема вам интересна и вы планируете создавать сложные скриптовые конструкции, то вам прямая дорога ***на наш DVD, в раздел «Игрострой»***. Там вас подстерегает подробная статья, где максимально доходчиво изложен механизм объявления переменных, основные принципы работы с таймерами, счетчиками и другая полезная информация по теме.

На этой трогательной ноте мы завершаем цикл статей по редактированию C&C 3: Tiberium Wars. Не стесняйтесь присылать свои работы (в том числе и скриптовые моды) на электронный ящик «Игрострой» — ***gamezone@igromania.ru***: лучшие из них будут опубликованы на нашем диске.

Ну а все вопросы, которые у вас возникнут в ходе освоения редактора WorldBuilder, присылайте по адресу ***gamedev@igromania.ru***. На самые интересные из них мы непременно ответим в рамках игростроевской «**Горячей линии**». ■

МОДОТВОРЦАМ НА ЗАМЕТКУ

■ При написании сложных скриптов, которые активируются при пересечении игроком определенной территории, зачастую приходится прибегать к использованию идентификационных инструментов **Waypoint Tool** (горячая клавиша **W,** о нем мы уже рассказывали вам в прошлом выпуске «Игрострой») и **Polygon Tool**. Polygon Tool применяется для создания так называемых триггеров — невидимых зон, активирующих определенное действие. Срабатывает такой компонент, когда игрок или NPC оказывается в области его захвата. Триггеры могут использоваться, например, для проигрывания музыкальных треков, телепортации между локациями, активации режима боя.

■ Скрипты, действие которых распространяется на всех игроков, необходимо поместить в каталог **Neutral**. К ним прежде всего относятся файлы, ответственные за инициализацию уровня и условия выигрыша/проигрыша сторон. Модули для конкретных игроков следует распределить по директориям, названия которых соответствуют именам противоборствующих сторон. Скажем, если вы хотите, чтобы скрипт X выполнялся только для игрока **PlyrCivilian**, положите его в директорию **/PlyrCivilian**. После того как распределите скрипты по каталогам, вы можете упорядочить их внутри определенной директории по папкам.

■ Не пытайтесь удалить базовые каталоги, соответствующие названиям игроков, в окне менеджера скриптов: зря потратите время. Они создаются автоматически в процессе формирования карты и не могут быть удалены вручную.

■ Учите английский язык, друзья. Дело в том, что в редакторе WorldBuilder почти все скриптовые команды (условия, действия, переменные) сопровождаются развернутыми комментариями разработчиков на английском.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЭДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

ГРАФИЧЕСКИЕ МЕТАМОРФОЗЫ

ИНСТРУМЕНТ: Image Sculpturer

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Программа **Image Sculpturer** предназначена для создания 3D-объектов на базе двухмерных артов. Чтобы получить трехмерную копию, достаточно подгрузить в редактор несколько изображений объекта, 3D-клон которого хотите получить, — вид спереди, сзади, сбоку и сверху — и настроить параметры «выдавливания» формы. На каждую такую операцию уходит не более 5 минут. Разумеется, полученную трехмерную заготовку придется доводить вручную (автоматика все-таки еще не настолько совершенна). Но Image Sculpturer позволяет сэкономить несколько часов, а иногда и дней, уходящих на рутинное моделирование.

Казалось бы, подобной программой должны заинтересоваться главным образом продвинутые моделлеры, специализирующиеся на массовом производстве персонажей для компьютерных игр. Это действительно так, вот только интерфейс Image Sculpturer настолько прост, что в нем может разобраться и новичок. Даже официальный мануал можно не читать, достаточно изучить наше маленькое руководство.

Пожалуй, единственный недостаток Image Sculpturer состоит в том, что это коммерческая разработка. Триал-версия мало того, что работает всего 30 дней, так еще и имеет некоторые функциональные ограничения. Впрочем, стоимость полной версии не так уж велика — вполне по карману даже начинающим трехмерщикам, всего $30.

ПРАКТИКА: Давайте посмотрим, как устроен редактор Image Sculpturer. Запустив его, вы увидите большое окно 2D/3D-вида (это основная рабочая область), в нижней части находятся многочисленные каскадные меню (**File**, **Edit** и другие), сверху расположена небольшая панель инструментов. Несколько смущает, что все здесь поставлено с ног на голову: меню, кнопки закрытия/сворачивания/масштабирования обычно располагаются в верхней части, а в Image Sculpturer все наоборот. Впрочем, привыкаешь к этому довольно быстро.

Интерфейс мы изучили, посмотрим, как обстоят дела с навигацией в окне 3D-вида. Камера перемещается при помощи мышки с зажатой средней кнопкой, масштабируется картинка колесиком мышки, а поворот и изменение угла наклона производится перемещением мыши с зажатой левой кнопкой.

Давайте попрактикуемся в создании 3D-моделей на основе двумерных картинок. Запустите программу, на панели инструментов перейдите на закладку 2D, чтобы переключиться в режим работы с двумерными артами. Выберите пункт меню **File/Load Images** и подгрузите изображения, на основе которых хотите сделать 3D-модель, — например, фото наручных часов: вид спереди, сбоку и сзади.

Теперь щелкните по кнопке заливки на панели инструментов (четвертая кнопка во втором ряду) и закрасьте ту часть рисунка, которую планируете перенести в 3D. Если это фотография часов, то залить нужно только сами часы, а окружающие объекты не трогать. Проделайте эту операцию со всеми изображениями. Для переключения между картинками кликните по нужному изображению в левой части Image Sculpturer левой клавишей мышки.

Помимо заливки, в редакторе есть инструмент кисть (первая кнопка во втором ряду), с ее помощью можно сделать более точные выделения: идеально обвести всевозможные винтики, колесико завода. Работает он по следующей схеме. Устанавливаете определенный тип операции на инструментальной панели — удаление (-)/создание (+) маски (поле **Operation**), выбираете тип и размер кисти (пункты **Brushtype** и **Brushsize** на панели инструментов), после чего пройдитесь мышкой с зажатой левой кнопкой по участкам арта, которые хотите выделить.

Когда «малярные» работы будут закончены, перейдите во вкладку 3D на панели инструментов и подождите несколько секунд, пока редактор выдавит маски на уровне. Дальше все совсем просто. Используя доступные инструменты, расположите все изображения таким образом, чтобы на их стыке у вас получился полноценный 3D-слепок. Для этого проделайте следующие действия. Перейдите в режим поворота объектов (третья кнопка во втором ряду на панели инструментов) и поверните вторую заготовку (вид слева) относительно оси абсцисс так, чтобы она образовала прямой угол с первой формой. Для этого передвиньте ползунок в поле **Yaw** на панели инструментов.

Третью заготовку расположите таким образом, чтобы она вертикально пересекла центр образовавшегося креста. Выделите элемент и в режиме поворота (**Rotate**) модифицируйте значение характеристики **Pitch** на панели инструментов. Когда преобразования будут закончены, воспользуйтесь комбинацией клавиш **Shift+S** для формирования полноценной 3D-формы. Вот и все премудрости трансформации 2D в 3D.

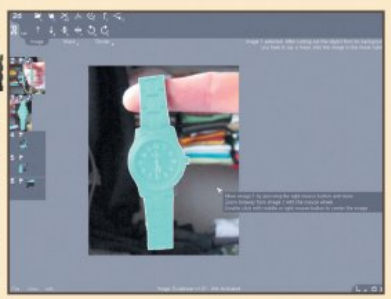
ВЕРДИКТ: 3D-модель компьютерного персонажа в Image Sculpturer создать довольно сложно, а вот несложные архитектурные сооружения, предметы интерьера и другие незатейливые формы — сколько угодно. Жаль только, что при трансформации возникает слишком много неточностей, приходится доводить модели вручную.

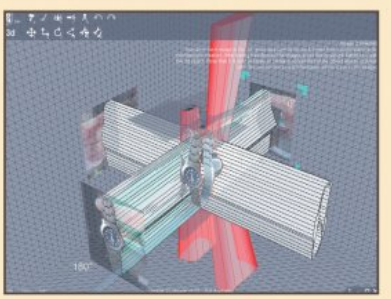
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игрострой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игростроевца редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.





С Image Sculpturer трансформация двумерных артов в трехмерные формы превращается в предельно простое и очень увлекательное занятие. Сбылась-таки заветная мечта начинающих игростроителей!

«ТЕСТОВАЯ» ДРУЖБА

ИНСТРУМЕНТ: TDU mesh import 3D Studio MAX script (TDU Mesh extractor)

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Товарищи модотворцы, ликуйте: проблема импорта **TDU**-файлов (в них спрятаны модели из игры Test Drive Unlimited) в **3DS Max** решена раз и навсегда. Один из поклонников игры создал простенький, но очень удобный скрипт для «Макса» — **TDU Mesh extractor** (**TDU mesh import 3D Studio MAX script**).

Теперь любой геймер, который хоть немного умеет работать в 3DS Max, может выдернуть модельки авто, персонажей, зда-

ний, интерьеров, растительности из Test Drive Unlimited и подгрузить их прямиком в моделлер. Что делать со всем этим добром дальше? Например, можно изменить контент и поместить его обратно в игру. А можно использовать для создания модов совсем к другим играм. К примеру, для **GTA: San Andreas**.

Достоинств у скрипта множество: простота освоения, легкость инсталляции, совместимость со всеми версиями 3DS Max. Минус же только один — скрипт не умеет подгружать в «Макс» закрепленные за моделями анимацию и текстурные развертки, так что их, если понадобятся, придется делать самостоятельно.

ПРАКТИКА: Чтобы подключить модуль к 3DS Max, достаточно скопировать файл **TDU_mesh_extractor.mcr** в директорию **/Scripts**. Вызов скрипта из моделлера осуществляется следующим образом. Запустите «Макс», выполните команду **MaxScript\OpenScript**, после чего в диалоговом окне выберите файл TDU_mesh_extractor.mcr и нажмите **Ok**. Чтобы убедиться, что скрипт будет успешно работать с текущей версией 3DS Max, в открывшемся окне выберите пункт **File/Evaluate All**. Если проверка пройдет успешно, то в левом нижнем углу появится надпись **Ok**.

Закройте окно правки кода, щелкните правой кнопкой мышки по одной из панелей инструментов и в контекстном меню выберите пункт **Customize**. В окне настройки пользовательского интерфейса выберите из раскрывающегося списка **Category** строку **myscripts**. В поле **Action** ухватитесь левой кнопкой мышки за компонент TDU и, не отпуская ее, перетащите элемент на одну из панелей инструментов. Будет создана небольшая кнопка для активации импортера моделей.

Закройте окно с заголовком **Customize User Interface**. Чтобы подгрузить в «Макс» модель из TDU, щелкните по кнопке с надписью TDU на панели инструментов и в открывшемся диалоговом окошке укажите полный путь к папке с трехмерным объектом: скрипт умеет работать сразу с несколькими 3D-конструкциями.

ВЕРДИКТ: Простой, быстрый и очень удобный скрипт. Картину портят только несколько багов — например, не все модели корректно открываются в «Максе». Впрочем, автор скрипта заверяет, что в самое ближайшее время все ошибки будут исправлены.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

ПОЕЗД «S.T.A.L.K.E.R. — 3DS MAX»

ИНСТРУМЕНТ: OGF to SMD with ANIMATION EXPORT 1.1

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Благодаря стараниям народных умельцев на свет появился набор утилит и плагинов для конвертирования OGF-моделей «Сталкера» в формат SMD и импорта полученных объектов в 3DS Max. С помощью набора **OGF to SMD** вы можете выдернуть модельки персонажей, вооружения, декораций из **S.T.A.L.K.E.R.** и использовать их при сборке модификаций для других тайтлов — **GTA: SA**, **Max Payne 2**, **Half-Life 2**.

OGF to SMD позволяет конвертировать не только геометрию, но еще текстуры и анимационные треки, закрепленные за моделями. Жаль только, что у программы нет графической оболочки: все действия по перегонке моделей из одного формата в другой выполняются через командную строку.

ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK.

Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем могут далеко не все. Теперь делать этого и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

MILKSHAPE 3D 1.8.2

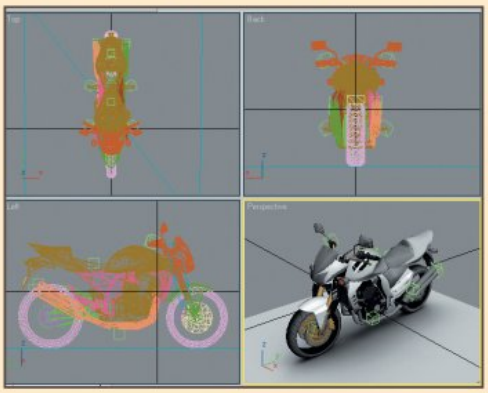
Обновился популярный редактор 3D-контента **MilkShape 3D**. По сравнению с предыдущей версией он стал более стабильным и функциональным. Авторы уделили максимум внимания линейке поддерживаемых форматов и инструментарию.

Производительность программы увеличилась примерно в 1,5 раза, панели инструментов запестрели новыми функциями, также в MilkShape 3D были внедрены возможности для работы с SDK и устранены критические ошибки, приводящие к вылетам приложения. Помимо этого, MilkShape 3D подружился с Windows Vista.

Но при всем этом разработчики совсем позабыли про интерфейс. Вот уже несколько лет здесь практически ничего не меняется — все те же окна 3D-вида, инструментальные панели и строки состояния. Дизайнерских нововведений кот наплакал. Кто знает, возможно, оно и к лучшему: не надо привыкать к новым графическим элементам. С другой стороны, от новой версии ждешь хоть каких-то визуальных изменений. Все подробности — в нашем видеообзоре (раздел «Игрострой» на DVD).

JEDI ACADEMY SDK FIXED (BY NEWAGE)

Создатель популярного мода **Clan Mod** для **Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy** представил специальный билд SDK для игры. Такое вот неофициальное обновление официального инструментария. **NeWaGe** ликвидировал ошибки, в том числе и критические, и поправил почти все баги, которые просочились в SDK. Согласитесь, забавная ситуация: поклонник игры исправляет ошибки за разработчиками. В результате модмейкеры довольны, а девелоперы избавлены от лишних хлопот. Отличная работа!



TDU Mesh extractor — связующее звено между Test Drive Unlimited и 3DS Max.

Хотя это проблема большинства любительских разработок.

ПРАКТИКА: Несмотря на то что конвертеры из состава OGF to SMD лишены графического интерфейса, они очень просты — прибегать к использованию cmd-сервиса напрямую необязательно. Кладете подопытную модель в каталог с конвертером, запускаете приложение **smd.bat** и ждете несколько секунд, пока завершится форматирование. В какой каталог помещаются распакованные модели, куда они исчезли? Без паники. Загляните в директорию **/SMD**. Здесь вы и найдете сконвертированные объекты.

Чтобы подгрузить полученный SMD-файл в 3DS Max, воспользуйтесь плагином **smdimp.dli** из каталога **/3dsmax**. Подключение плагина к «Максу» проходит в несколько последовательных этапов. Первым делом скопируйте файл **smdimp.dli** в «максовский» каталог **/plugins**. Затем запустите 3DS Max (плагин совместим со всеми версиями редактора, кроме девятой) и выберите пункт меню **Customize/Plug-in Manager**. В появившемся окне менеджера плагинов в колонке **Name** отыщите строку **smdimp.dli**, кликните правой кнопкой мыши по пункту **deferred** и в появившемся меню выберите **Selected Plug-in/Load**.

Если вы все сделаете правильно, то увидите, что в колонке **Status** загорелась зеленая точка и надпись **deferred** сменилась на **loaded**. Рассматривать процесс импорта SMG-файлов мы не будем: модуль работает точно так же, как и прочие программы для загрузки/сохранения 3D-файлов.

ВЕРДИКТ: Всем утилиты хороши, вот только графическая оболочка бы им не помешала да толковая документация. Но поскольку никакой альтернативы комплекту OGF to SMD пока нет, будем пользоваться им.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

ДРЕВЕСНАЯ МАСТЕРСКАЯ

ИНСТРУМЕНТ: Wood Workshop

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Wood Workshop — настоящая кузница по производству «древесных» тайлов (бесшовных текстур). С помощью этой программы можно создать бесчисленное множество непохожих друг на друга текстур дерева — заборов, паркетов, бревен, дощечек... Библиотека «деревянных» образцов, на базе которых создаются текстуры, насчитывает свыше сотни различных артов.

Освоиться в Wood Workshop сможет даже начинающий. Выбираете базовый арт, настраиваете параметры генерации текстуры, задаете разрешение выходной картинки и жмете кнопку рендеринга. Можно установить любой размер тайла — начиная от 64x64 пикселей и заканчивая монструозными 2048x2048.

На этом приятные сюрпризы не заканчиваются. Редактор позволяет выполнять анизотропное сглаживание изображений, применять к текстурам различные фильтры (их больше десятка: размытие, резкость, добавление царапин, гнилых и прожженных участков и так далее), а также производить простейшие действия над артами — искажение, изгиб, затенение. В программу встроена мощная система подсказок (**Tip of The Day**), так что если знаете английский, то очень быстро разберетесь даже в самых тонких настройках.

На фоне этих достоинств вдвойне удивительно, что программа полностью бесплатная. Никаких функциональных, временных и иных ограничений — полная свобода действий. Почему **Spiral Graphics Inc.** пошла на такой шаг — остается загадкой: все другие продукты компании распространяются исключительно на коммерческой основе (не считая простенького графического просмотрщика **Genetica Viewer**). Будем считать, что это такой щедрый новогодний подарок игростроителям.

ПРАКТИКА: Анатомия Wood Workshop не похожа на строение других генераторов тайлов. Давайте вооружимся виртуальным скальпелем и повнимательней изучим все «органы» редактора. В левой части программы находится панель **Texture Stage**, на которой отображается базовое изображение, арт с эффектами и финальная картинка, получающаяся в результате рендеринга. В центре расположилось поле, в нем производится выбор базовых цветовых схем и настройка характеристик тайла.

Обратите внимание, все атрибуты раскиданы по вкладкам, а не просто раскиданы по поверхности окна. Например, образцы текстур, на основе которых создаются тайлы, проживают в закладке **Start** в средней части программы, поля параметров — в **Texture**, обработанные текстуры — в **Render**.

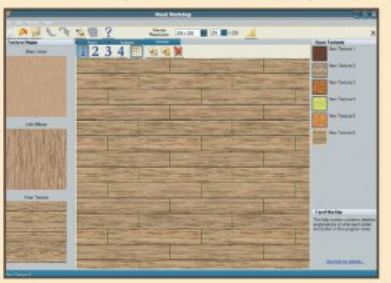
Панель в правой части генератора «древесных» тайлов разбита на две подпанельки. На верхней — **Open Textures** — размещаются тайлы, созданные в процессе работы с редактором, на нижней (**Tip of the Day**) — подсказки. В верхней части Wood Workshop притаились многочисленные каскадные меню и простенькая панель инструментов.

Чтобы создать новый тайл, проделайте следующие действия. Перейдите на вкладку **Start** в средней части программы. В колонке **Category** выберите одну из трех доступных категорий образцов и в поле **Texture** кликните левой кнопкой мышки по приглянувшемуся арту, который хотите положить в основу тайла. Wood Workshop автоматически перекинет вас на закладку **Texture**, чтобы вы настроили атрибуты генерации текстуры.

На панели под вкладками **Start** и **Textures** в средней части приложения последовательно пройдитесь по пунктам и измените значения атрибутов на нужные вам. Когда закончите, на панели инструментов выберите из раскрывающегося списка **Render Resolution** размер будущего тайла и выполните команду **Render/Render Texture** (**Ctrl + T**), чтобы отрендерить текстуру.

Когда тайл будет готов, перейдите на вкладку **Render** и на добавочной панели инструментов щелкните по кнопке **Export Image** — текстура сохранится на винчестере.

ВЕРДИКТ: Забудьте об отрисовке тайлов в «Фотошопе». Wood Workshop все сделает за вас. Жаль только, что он умеет работать только с «древесными» текстурами.



Wood Workshop — профессиональная среда для генерации «древесных» текстур. Пара кликов — и тайл готов.

С МИРУ ПО УТИЛИТКЕ

Кроме новых утилит, редакторов и плагинов, описанных в статье, мы выкладываем на DVD несколько интересных программ, о которых вы нас спрашиваете в своих письмах. Итак, в этом номере вас ждет встреча с...

Blade of Darkness Mod Tools & Tutorials. Пухлый набор инструментов для моддинга слэшера **Severance: Blade of Darkness** 2001 года выпуска. При помощи утилит, входящих в состав данной коллекции, вы можете создать на базе Blade of Darkness новую игру. Помимо самих редакторов, в комплект поставки входят многочисленные туториалы и демонстрационные файлы (примеры текстур, карт, скриптов).

Hl TagConverter. Утилита позволяет конвертировать графические файлы форматов BMP, JPG, GIF, PNG и TIFF в стильные граффити для нестареющего с годами **Counter-Strike**.

Star Trek: Legacy — Mission Editor Tool. Спустя год после релиза Star Trek: Legacy на свет появился редактор миссий для игры, утилита **Legacy — Mission Editor Tool**. С помощью этого мощного инструмента можно внести поправки в оригинальный игровой сценарий или написать свои собственные миссии. Освоить Mission Editor Tool довольно сложно, но игра стоит свеч.

ИНТЕРЕСНОСТИ

MICROSOFT РАСКРЫВАЕТ КАРТЫ

Корпорация **Microsoft** в самом ближайшем будущем планирует выложить в интернете исходные коды небезызвестной библиотеки **.NET Framework.** Зачем? Ну, например, в ознакомительных целях. К тому же для скачивания будут доступны далеко не все исходники. Для начала в Сети появятся библиотеки базовых классов (**Regular Expressions**, **System, IO**, **Text**), потом, видимо, что-то еще.

Разработчики компьютерных игр (и, кстати, сетевых модов) смогут разобраться в принципах работы .NET Framework и не допускать грубых ошибок при разработке сетевых протоколов. Выпуск исходников приурочен к релизу **Visual Studio 2008** — популярной среды программирования, в основу которой положен объектно-ориентированный язык высокого уровня. Сотрудники Microsoft также заявляют, что исходные коды вышеупомянутой библиотеки компонентов будут интегрированы в тело Visual Studio 2008.

ZBRUSH ПО-РУССКИ

Состоялся запуск сайта русской поддержки редактора 3D-контента **ZBrush** — ***www.zbrush.ru***. По этому адресу вы найдете множество полезных уроков (как текстовых, так и видеотуториалов) на чистейшем русском языке, полезные дополнения (скрипты, плагины, моды), а также сможете познакомиться с работами асов 3D-пера и поучаствовать в дискуссиях на самые разнообразные 3D-темы. Но это еще не все. Если вы в совершенстве владеете графическим пакетом ZBrush, можете попробовать себя в местных конкурсах 3D-работ и в случае победы получить нешуточные призы.

АКЦИОНЕРНЫЕ ИГРЫ

Autodesk стала обладательницей всех акций **Skymatter Limited**, компании, разработавшей пакет 3D-моделирования **Mudbox**. А это означает, что все права на него автоматически переходят к Autodesk. Сотрудники Skymatter Limited уверяют пользователей, что продолжат развивать Mudbox как независимый графический пакет, но в то же время будут пытаться достичь наилучшего взаимодействия между ним и другими своими разработками, в частности **3DS Max** и **Maya**.

В любом случае волноваться рано, ничего серьезного с Mudbox пока не произошло. Разве что называется редактор теперь не просто Mudbox, а **Autodesk MudboxTM**.

ТРЕХМЕРНАЯ ПРОБА

Состоялся выход обновленного пакета 3D-графики — **3DS Max 2008**. В новой версии «Макса» появилось множество модулей, заметно упрощающих процесс моделирования сложных форм, расширилась линейка поддерживаемых форматов, редактор скриптов **MaxScript** стал более функциональным. Многие пользователи уже перешли на обновленную версию моделлера.

тать только с «древесными» текстурами. С нетерпением ждем появления похожих генераторов для металлических и пластиковых поверхностей.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

РЕАНИМАЦИЯ

ИНСТРУМЕНТ: RePlug

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Создатели многих бесплатных программ, дополнений к редакторам 2D/3D-контента и других свободно распространяемых приложений нередко забрасывают свои детища — сначала перестают публиковать постоянные обновления, потом не отвечают на ICQ-запросы и почтовые сообщения, а затем и вовсе прекращают поддержку.

К несчастью, похожая ситуация повторилась и с некоторыми пользовательскими плагинами для **Neverwinter Nights 2**. Хорошо, что мир не без добрых людей. Пользователь с ником **tani** собрал воедино лучше из брошенных модулей для **NWN 2 Obsidian Toolset** и оптимизировал (перекомпилировал) их под новую версию игры. Так на свет появился набор плагинов **RePlug**. Последняя его версия включает в себя следующие инструменты: **NWN2Mapper** (плагин для скоростного формирования замкнутых игровых локаций), **M4C Land & Tree Generator** (плагин для генерации растительности и ландшафтов), **WeatherChanger** (утилита для быстрой смены погодных условий) **ConversationEditor** (модуль для импорта внешних диалоговых файлов), **TempCleaner**, **HotKeyPlugin** (плагин для программирования кнопок), а также маленькие добавки **Align&Distribute**, **AreaCameraASDW**, **ToolsetUIEnhancer**, **RDR Item Creation Wizard**, **TreeCutter** и **Resizer/Resizer_NP**

При помощи комплекса утилит OGF to SMD можно переформатировать модели из S.T.A.L.K.E.R. в документы формата SMD и подгрузить полученные формы в 3DS Max.

Благодаря RePlug многие пользовательские плагины для Obsidian NWN 2 Toolset обрели новую жизнь. И все это стараниями одного-единственного модостроителя

Помимо самих модулей, в RePlug включены их исходники, чтобы каждый модостроитель при необходимости смог перекомпилировать необходимые ему плагины под новые патчи.

ВЕРДИКТ: Ценнейший подарок для всех NWN2-модостроителей. С RePlug многие пользовательские плагины обрели новую жизнь.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

БИОШОКОВАЯ ТЕРАПИЯ

НОВОЕ ОРУЖИЕ В BIOSHOCK

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Ученые подводного города Rapture изобрели новые виды боеприпасов. Среди них — резиновые пули и пули с заморозкой, в буквальном смысле останавливающие врагов. Наконечники новых стрел к арбалету пропитаны бактериальными спорами, которые при попадании в кровь жертвы заражают ее смертельной болезнью. Под воздействием других арбалетных снарядов броня противников рассыпается, словно карточный домик на ветру.

Все эти боеприпасы разработчики изначально собирались добавить в игру, но потом отказались от них (возможно, на некоторые просто не хватило времени). Так что нам придется добавить их в BioShock самостоятельно.

СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Основной инструмент для модифицирования игры — обычный «Блокнот» или любой другой текстовый редактор. Рабочим материалом послужит файл **ConfigINI.IBF** из директории **<Каталог игры>\Content**. Он состоит из нескольких разделов, нас интересуют только те, что относятся к оружию. Они располагаются почти в самом начале файла, сразу за комментарием **WEAPONS.INI TABLE OF CONTENTS**. «Оружейный» блок состоит из восьми модулей: **PLAYER WEAPONS & AMMO** — параметры конкретных видов оружия игрока, **MONSTER WEAPONS & AMMO** — параметры оружия монстров, **STIMULI SETS** — характеристики различных видов урона, **DAMAGE RESISTANCE SETS** — параметры защиты от попаданий, **Weapon Bases** — базовые характеристики вооружения, **Ammunition Bases & Hierarchy** — основные характеристики патронов, **Projectile Data & Hierarchy** — параметры снарядов, **WEAPON UPGRADE DATA** — апгрейды.

Каждый модуль состоит из множества разделов, названия которых выделены фигурными скобками. Остановимся пока на начальном модуле — **PLAYER WEAPONS & AMMO**. В нем каждому виду оружия (которых, напомним, в игре семь плюс фотокамера) соответствует четыре соседних блока (исключение составляет гаечный ключ, ему отводится всего два раздела). Первый, именуемый **ShockGame.X**, содержит общие параметры, а еще три с названиями вида **ShockGame.XYAmmo** — характеристики боеприпасов (X — название оружия, Y — боеприпаса). На месте X могут стоять следующие наименования: **Wrench** — гаечный ключ, **Pistol** — пистолет, **ShotGun** — ружье, **Crossbow** — арбалет, **GrenadeLauncher** — гранатомет, **ChemicalThrower** — химическая пушка, **MachineGun** — пулемет, **ResearchCamera** — фотокамера.

ОБЩЕЕ

Познакомимся поближе с разделом **ShockGame.X**. При создании нового оружия нам пригодятся следующие показатели:

WeaponModel — модель оружия;

FriendlyName — название пушки, отображаемое в игре;

AvailableAmmoTypes — вид патронов, которыми стреляет оружие. Поскольку в оригинале у каждого образца (кроме первого) их три, то и параметров с таким именем соответственно тоже три (плюс некоторые могут быть закомментированы);

DefaultAmmoSelection — вид боеприпасов, который используется по умолчанию;

BaseMagazineSize — вместимость магазина. Этот и три следующих показателя могут улучшаться при апгрейде оружия;

BaseAccuracy — точность стрельбы;

BaseReloadRate — продолжительность перезарядки;

BaseFireRate — скорострельность. Чем ниже значение, тем скорость стрельбы выше;

OnFiredEffects — эффект, появляющийся при стрельбе;

UpgradeStatName — доступный апгрейд. В качестве значения (строится по принципу: **XUpgrade_Y**, где X — название пушки, а Y — улучшаемый параметр) здесь указывается название раздела (модуль **WEAPON UPGRADE DATA**), характеризующего это улучшение. Если для данного вида оружия есть несколько апгрейдов, то и атрибутов будет больше одного;

CanBeZoomed — имеет ли оружие прицел с зумом (**true** — да, **false** — нет);

ZoomedFOVAngle — угол обзора при использовании зума. Этот параметр активируется только при значении **true** у параметра XUpgrade_Y;

ZoomLevels — величина приближения. Сколько таких отметок у прицела, столько и атрибутов с названием **ZoomLevels**;

ZoomSpeed — быстрота зумирования;

bHideWhileUnequipped — прятать ли пушку, когда у игрока к ней нет патронов (**true** — да, **false** — нет).

Новое оружие — это, конечно, хорошо, но иногда достаточно и обычного разводного ключа.

СНАРЯДЫ

Теперь разберем блок **ShockGame.XY**. Обратите внимание, что у некоторых видов оружия таких разделов больше трех, вот только все «лишние» закомментированы. В каждом блоке вы обнаружите следующие характеристики патронов:

FriendlyName — название боеприпаса, которое используется в игре;

Description — описание зарядов;

VisualAmmoModel — модель патронов;

DamageStimuliSetName — наносимый урон. Здесь указывается название соответствующего раздела (из модуля **STIMULI SETS**), в котором задаются виды и величина повреждения;

NumRoundsUsedPerShot — количество патронов, которое расходуется за один выстрел;

NumBurstShots — сколько раз ствол стреляет после нажатия на спусковой крючок;

MaximumStackSize — максимальное количество патронов данного типа, которое вы можете одновременно носить с собой;

AttackRange — дальность атаки (используется только для арбалета);

CreditValue — стоимость боекомплекта.

Следующие три атрибута прописаны лишь для арбалета и гранатомета:

ProjectileClass — класс снаряда (смотрите одноименный раздел модуля **Projectile Data & Hierarchy**);

InitialVelocity — стартовая скорость полета снаряда;

NumProjectilesToFire — число снарядов, которыми одновременно стреляет оружие.

Следующие пять характеристик относятся только к гранатомету:

FuseTime — скорость детонации;

InnerDamageRadius — внутренний радиус взрыва (зона повышенного урона);

OuterDamageRadius — внешний радиус взрыва;

ExplodeOnImpact — взрывается ли самостоятельно снаряд при контакте с какой-либо поверхностью (**true** — да, **false** — нет);

TimeToArm — время (в секундах), которое тратится на переключение на указанный вид боеприпасов.

Разделы вида **XStimuliSet** (где X — тип снаряда), на которые ссылается параметр **DamageStimuliSetName**, располагают следующими характеристиками снаряда. Первая из них является составной: **Stimulus=(Type=STIMULUS_X,Amount=Y,Chance=Z)**. X — тип воздействия, оказываемого снарядом на жертву, Y — величина этого воздействия (это либо урон, либо продолжительность действия) и Z — шанс, что оно подействует на жертву (**1.0** — стопроцентный). Этот атрибут может повторяться, поскольку и жертвы бывают разные, и воздействий может быть сразу несколько.

На месте X могут быть следующие сочетания: **AIGenericPiercing** (общий урон), **AIArmorPiercing** (разрушение брони), **AIAntiPersonnel** (ущерб здоровью), **AIBludgeoning** (погружение в состояние грогги, т.е. одномоментное резкое ухудшение состояния), **AIHeat** (жар), **AICold** (холод), **AIElectric** (электричество), **AIExplosive** (взрыв) и **AIFalling** (падение). Все они задают воздействие снаряда на ваших врагов. Есть у этих девяти вариантов и аналоги без приставки AI — они определяют негативное влияние на игрока. Наконец, существует шесть специфичных видов повреждения, воздействующих и на игрока, и на неприятелей. Это **Shocked** (шок), **Frozen** (заморозка), **Burning** (горение), **Diseased** (болезнь), **Berserk** (бешенство), **Latent Berserk** (скрытое бешенство). Показатель Y в данном случае определяет продолжительность этого влияния, то бишь пребывания жертвы в указанном состоянии.

Еще четыре важных характеристики из блока типа **XStimuliSet**:

MomentumScale — импульс, который получает жертва. Изменяется от **0** до **10.0f**;

DamageType — тип повреждения от снаряда. **Explosive** — взрыв, **Ranged** — огнестрельное ранение, **Melee** — травма от удара;

DamageStrength — обобщенный ущерб. **Light** — маленький, **Medium** — средний, **Heavy** — большой.

МУЛЬТИРАКЕТНИЦА

С теорией мы разобрались — изменяя описанные выше характеристики, вы можете сделать оружие с самыми различными характеристиками. Переходим к практике — переделаем гранатомет в мощную мультиракетницу. Она будет стрелять, во-первых, простой одинарной ракетой, во-вторых, тремя ракетами сразу и, в-третьих, убийственным ядерным снарядом.

Отправляемся в раздел **Shock Game.GrenadeLauncher** и меняем его содержимое следующим образом. Переименуем оружие, исправив значение атрибута **FriendlyName** на **Rocket Launcher** или «**Ракетница**», если у вас русская версия игры. Урежем вдвое обойму, присвоив характеристике **BaseMagazineSize** число **3**. Кроме того, сделаем оружие более медленным в обращении, задав настройкам **BaseReloadRate** и **BaseFireRate** значение **2.0**.

РАКЕТА

Теперь переходим к «патронным» разделам. В первом из них (**ShockGame.Grenade Launcher_FragGrenade**) нужно проделать следующие преобразования. Параметру **FriendlyName** определяем в значение словосочетание **Simple rocket** (в русской версии «**Простая ракета**»). Желательно также подобрать снаряду новое описание, подкорректировав текст, расположенный напротив показателя **Description**.

Рядом с параметром **ProjectileClass** значение **Frag** замените на **RPG**, в результате чего оружие станет стрелять ракетами. Скорость их полета (**InitialVelocity**) следует установить равной **1500**. Радиус взрыва лучше уменьшить, придав показателям **InnerDamageRadius** и **OuterDamageRadius** значения **450** и **550**. Параметрам **MaximumStackSize** и **CreditValue** лучше всего подойдут числа **10** и **15**. Наконец, атрибуту **ExplodeOnImpact** ставим значение **True**.

Далее поработаем над блоком **FragGrenadeStimuliSet**. Удалим все его со-

Electro Bolt прекрасно подходит для атаки из-за угла.

Значительно усилить обычный пистолет совсем несложно. Достаточно поправить с десяток характеристик.

РАССЕКРЕЧИВАНИЕ

В игре пять скрытых видов боеприпасов. Они встречаются сразу у трех видов оружия: арбалета, химической пушки и пулемета (у арбалета и пулемета по 2 варианта, у химической пушки — 1). Загляните в раздел **ShockGame.Crossbow** и снимите комментарий со следующих двух строк, удалив из них символ **;**:

;AvailableAmmoTypes=class'ShockGame.Crossbow_ArmorPiercingBolt'

;AvailableAmmoTypes=class'ShockGame.Crossbow_DiseaseBolt'

То же самое нужно проделать и с целиком закомментированными блоками **ShockGame.Crossbow_ArmorPiercingBolt** и **ShockGame.Crossbow_DiseaseBolt** (в общей сложности нужно исправить 32 строки).

Найдите разделы **ArmorPiercingBolt StimuliSet** и **DiseaseBoltStimuliSet** (рекомендуем воспользоваться функцией поиска), раскомментируйте их (а это всего 5 строк в первом случае и 6 — во втором). В результате арбалет получит два новых типа стрел: бронебойные (ударно пробивают броню) и несущие болезнь (заражают пострадавшего смертоносной заразой).

Переходим к химической пушке. В раздел **ShockGame.ChemicalThrower** после строки **AvailableAmmoTypes=class'ShockGame.ChemicalThrower_IonicGel'** пропишите похожую строку — **AvailableAmmoTypes=class'ShockGame.ChemicalThrower_Accelerant'**. Снимите комментарии с 12 строк раздела **ShockGame.ChemicalThrower_Accelerant**. Кроме того, параметру **DamageStimuliSetName** необходимо установить значение **KeroseneStimuliSet**. Теперь можно прожигать тела врагов до костей.

Пулемет можно научить стрелять резиновыми пулями. Но предварительно необходимо зайти в блок **ShockGame.MachineGun** и удалить точку с запятой из строки **;AvailableAmmoTypes=class'ShockGame.MachineGun_RubberBullet'**

Следующий шаг — «открытие» раздела **ShockGame.MachineGun_RubberBullet**. Снимать комментарий нужно не со всего блока, не трогайте следующие две строки:

; AttackRange=9999

;SpreadOfFire=(Yaw=0, Pitch=0, Roll=0)

После этого раскомментируйте все 5 строк раздела **MachineGunRubberBulletStimuliSet**.

Резиновые пули — заряды довольно оригинальные. Урон минимален, зато пострадавший от них враг на некоторое время теряет ориентацию, в этот момент его можно атаковать более мощным оружием.

Есть у пулемета и еще один спрятанный тип патронов — замораживающий (аналог соответствующего плазмида). Его можно вставить на место противопехотных пуль. Для этого в блоке **ShockGame.MachineGun_FrozenBullet** значение показателя **DamageStimuliSetName** замените на **MachineGunFrozenBulletStimuliSet**. Снимите комментарий с раздела **MachineGunFrozenBulletStimuliSet** (нужно «открыть» 8 строк).

Теперь вы можете замораживать врагов пулями! Несколько точных попаданий — и враг уже в ледяном плену. А там уж делайте с ним что заблагорассудится. Правда, пулеметная заморозка, в отличие от плазмидной, срабатывает нечасто, и больно уж она коротка. Зато эти пули наносят жертве еще и ущерб здоровью.

Да, и не забудьте, если уж вы собрались делать полноценный оружейный мод, придумать четырем новым типам патронов подходящие описания (у арбалетного **ArmorPiercingBolt** оно уже есть). Для этого в блоках **ShockGame.Crossbow_DiseaseBolt** (заразная стрела), **ShockGame.ChemicalThrower_Accelerant** (катализаторный заряд) и **ShockGame.MachineGun_RubberBullet** (резиновая пуля) после параметра **FriendlyName** вставьте новую строку вида **Description=X**, где X — текст описания. А в случае с «ледяными» пулями достаточно подредактировать значение атрибута **Description** в разделе **ShockGame.MachineGun_FrozenBullet**.

Помимо этого несложно заставить игру использовать новый вид снарядов по умолчанию. Все, что нужно для этого сделать, — исправить значения атрибута **DefaultAmmoSelection** в блоках **ShockGame.Crossbow**, **ShockGame.ChemicalThrower** и **ShockGame.MachineGun** соответственно на **class'ShockGame.Crossbow_ArmorPiercingBolt'** (или **class'ShockGame.Crossbow_DiseaseBolt'**), **class'ShockGame.ChemicalThrower_Accelerant'** и **class'ShockGame.MachineGun_RubberBullet'**.

держимое за исключением заголовка: **[FragGrenadeStimuliSet]**; итого получается девять строк. На их место мы поставим новые из блока **RPGStimuliSet** (название раздела опять же не трогаем), параметры же отредактируем следующим образом: в первой строке (**FragGrenadeStimuliSet**) число **400** исправим на **300**, во второй — **75** на **50**, в третьей — **60** на **45**.

ТРОЙНОЙ ВЫСТРЕЛ

Что касается второго типа патронов, тройной ракеты, то здесь изменения будут не столь масштабными. Обратимся к разделу **ShockGame.GrenadeLauncher_RPG** и присвоим в нем следующим характеристикам указанные значения: **FriendlyName =Triple rocket** (в русской версии «**Тройная ракета**»); **InitialVelocity=750**; **NumBurst Shots=3**; **NumProjectilesToFire=3**; **Fuse Time=40**; **InnerDamageRadius=350**; **OuterDamage Radius=500**; **MaximumStackSize=15**; **Num RoundsUsedPerShot=3**; **CreditValue=25**.

Теперь отыщите блок **RPGStimuliSet**. В первой его строке число **400** заменяем на **230**, во второй — **75** на **40**, в третьей — **60** на **35**. Параметру **MomentumScale** поставим значение **6.0f**. Получившийся тип патронов хорош в сражениях сразу с несколькими противниками. Просто запустите тройную ракету в толпу.

ЯДЕРНАЯ БОЕГОЛОВКА

А теперь изготовим самое мощное оружие. В раздел **ShockGame.GrenadeLauncher_StickyGrenade** внесите следующие изменения: **FriendlyName=Nuclear Rocket** (в русской версии «**Ядерная ракета**»); **Projectile Class=Class'ShockDesignerClasses.RPGgrenadeProjectile'**; **InitialVelocity=500**; **FuseTime =1000**; **InnerDamageRadius=1000**; **Outer DamageRadius=1400**; **ExplodeOnImpact =True**; **TimeToArm=3**; **MaximumStackSize=2**; **CreditValue=30**.

Перейдите к блоку **StickyProxStimuliSet**. Подмените его содержимое строками из раздела **RPGStimuliSet**, как мы делали это в случае с блоком **FragGrenadeStimuliSet**. Подредактируйте обновленные строчки раздела **StickyProxStimuliSet**, которых отныне восемь (не считая заглавной). В первой из них значение **400** измените на **600**, во второй — **75** на **100**, в третьей — **60** на **90**, в четвертой — **1.0** на **3.0**, а **0.01** на **0.5**. Значение параметра **MomentumScale** увеличьте до **10.0f**.

Ядерная боеголовка, которую мы только что соорудили, является незаменимым оружием для зачистки помещений: радиус взрыва — несколько десятков метров. Причем земля после разрыва снаряда покрывается пламенем, которое горит еще три секунды, поджаривая врагов. Только будьте аккуратны: один неточный выстрел — и на тот свет отправитесь вы сами.

■■■

Мы создали с нуля только один вид оружия — мультиракетницу. Но это вовсе не значит, что стоит останавливаться на достигнутом. Изменяя характеристики, перечисленные в самом начале материала, несложно создавать новые виды вооружения в массовом масштабе. Вот только не забывайте о балансе. Разрабатывая ракетницу, мы внимательно следили, чтобы она гармонично дополняла геймплей, а не превращала прохождение игры в безумный забег читера. Если будете усиливать какое-то оружие, то не забывайте, например, уменьшать число патронов к нему. ■

РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.

RACING:
ФАКТОР СКОРОСТИ

IMAGE SPACE INCORPORATED
gfi GFI.SU
Русс Бит-М WWW.RUSSOBIT-M.RU
QUATTRORUOTE
АВТО МИР

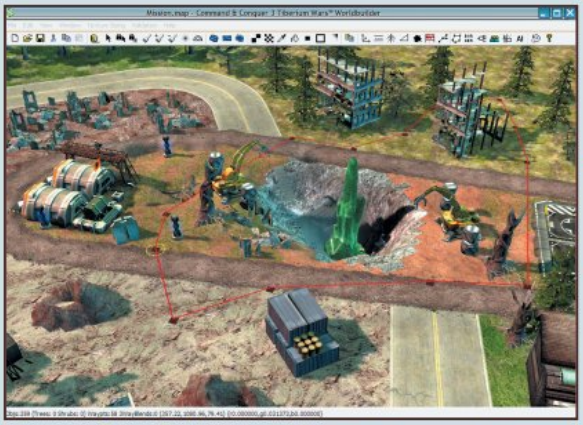
© 2006 Image space inc. All Rights reserved. The rfactor and isi logos are trademarks of image space incorportated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY Made in the U.S.A.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

Ведущий рубрики: **Алексей Макаренков**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

В статье по картостроению для C&C 3: Tiberium Wars вы писали, что инструмент Polygon Tool можно использовать для быстрого создания вейпойнтов, то есть для формирования путей следования NPC и транспортных средств. Однако на одном из форумов я вычитал, что данный инструмент можно применять и в некоторых других случаях — например, при создании триггеров. Так ли это? Чем ограничивается использование данного инструмента. Расскажите, пожалуйста, поподробнее.



Инструмент Polygon Tool применяется не только для обозначения вейпойнтов, но и для создания триггеров и порталов.

Вы совершенно правы. Область применения инструмента **Polygon Tool** значительно шире. Профессиональные модмейкеры используют его, чтобы обозначить зоны триггеров, а также сформировать порталы для перехода в запрятанные игровые локации. Делается это точно так же, как и в случае с вейпойнтами.

Можно ли выдернуть графику из Titan Quest — точнее, сконвертировать нередактируемые текстуры TQ в изображения, понятные современным графическим редакторам? Плагиатом я, честное слово, заниматься не собираюсь — просто хочу использовать некоторые арты при изготовлении модификаций.

Выудить графику из Titan Quest можно при помощи утилиты Texture Viewer.

Достать графику из Titan Quest не так уж и сложно. Чтобы переформатировать графические файлы игры, нам понадобится крохотный просмотрщик/экспортер **Texture Viewer** (***забирайте с нашего DVD***). Этот инструмент позволяет буквально в пару кликов открыть определенный файл с текстурой TQ и пересохранить его в один из популярных редактируемых форматов: **JPG**, **TGA**, **PSD**.

Давайте разберемся — как это сделать. Запустите Texture Viewer, выберите пункт меню **File/Open** и в диалоговом окне укажите полный путь к определенному графическому файлу игры формата **TEX**. Вы увидите, что выбранный вами арт будет подгружен на форму просмотрщика. Для конвертации изображения (допустим, в JPG) выполните команду **File\Export**. Обратите внимание, Texture Viewer позволяет открывать не только текстуры из оригинального Titan Quest, но и из аддона **Immortal Throne**.

Я создаю миссию для GTA: San Andreas, и мне нужно добавить на уровень электропоезд. Помогите разрешить мою проблему — мне нужно отключить на время движение железнодорожного транспорта.

Вашу проблему можно решить при помощи редактора **SAMB**. Воспользуйтесь следующей командой — **06D7: toggle_trains 0**. Если значение параметра **toggle_trains** равно **0** — движение поездов в штате прекратится до тех пор, пока вы не измените значение упомянутого атрибута на **1**.

Изменив значение всего одного параметра, вы остановите движение всего рельсового транспорта.

Я слышал, что с помощью SAMB можно менять погодные условия в GTA: San Andreas. Не подскажете, как это сделать?

Чтобы установить в штате ту или иную погоду, воспользуйтесь следующей **01B6: set weather X**. Здесь **X** — тип погоды, он может принимать следующие значения: 0 — EXTRASUNNY_LA; 1 — SUNNY_LA; 2 — EXTRASUNNY_SMOG_LA; 3 — SUNNY_SMOG_LA; 4 — CLOUDY_LA; 5 — SUNNY_SF; 6 — EXTRASUNNY_SF; 7 — CLOUDY_SF; 8 — RAINY_SF; 9 — FOGGY_SF; 10 — SUNNY_VEGAS; 11 — EXTRASUNNY_VEGAS; 12 — CLOUDY_VEGAS; 13 — EXTRASUNNY_COUNTRYSIDE; 14 — SUNNY_COUNTRYSIDE; 15 — CLOUDY_COUNTRYSIDE; 16 — RAINY_COUNTRYSIDE; 17 — EXTRASUNNY_DESERT; 18 — SUNNY_DESERT; 19 — SANDSTORM_DESERT; 20 — UNDERWATER; 21 — EXTRACOLOURS_1; 22 — EXTRACOLOURS_2.

Вопрос месяца

Знаю, что у команд в FIFA 07 есть такой параметр, как эмоциональное состояние. Но он вроде бы ни на что не влияет. Зачем тогда он нужен и можно ли его как-то задействовать?

Этот показатель оказывает влияние на ход игры, вот только это практически незаметно. Впрочем, исправить положение не так уж сложно, ведь в файл **emotion.ini** встроен, по сути, целый редактор эмоций, нужно только уметь им пользоваться.

Сам emotion.ini прячется в архиве **config.dat**, лежащем в главной игровой директории. Чтобы извлечь из него ini-файл, используйте утилиту **File Master 07**, которая лежит на нашем DVD, в разделе «Игрострой».

Файл **emotion.ini** состоит всего из одного раздела под названием **EMOTIONAL**. Однако условно файл можно поделить на тематические блоки. Первый из них содержит параметры, влияющие на эмоциональное состояние команд на момент выхода на поле. Здесь вы столкнетесь со следующими атрибутами:

EMOTION_PRESTIGE_TOLERANCE — максимальная разница в классе противоборствующих сторон, при которой они заведомо считаются примерно равными по силе;

EMOTION_HOME_REGULAR — изменения (при положительном значении они, ясное дело, носят позитивный характер, при отрицательном — негативный) в стартовом эмоциональном состоянии игроков команды хозяев при предматчевом раскладе, свидетельствующем о примерном равенстве сил. Аналогичный параметр для команды гостей называется — **EMOTION_AWAY_REGULAR**;

EMOTION_HOME_DERBY — изменения в начальном эмоциональном состоянии футболистов принимающей стороны в ситуации с матчем-дерби, то есть поединке между клубами-соседями, как правило, базирующимися в одном городе. Тот же параметр для команды гостей — **EMOTION_AWAY_DERBY**;

EMOTION_HOME_STRONGER — сдвиг в стартовом эмоциональном состоянии хозяев при предматчевом раскладе, обеспечивающим их преимущество над соперником. **EMOTION_AWAY_STRONGER** — то же для гостей;

EMOTION_HOME_WEAKER — изменения в начальном эмоциональном состоянии игроков принимающей стороны при предматчевом раскладе, свидетельствующем о том, что в классе своему сопернику они уступают (для команды гостей этот параметр называется — **EMOTION_AWAY_WEAKER**).

Рекомендуем присвоить этим параметрам соответственно значения: **7**, **0.30** и **-0.15**, **0.2** и **-0.2**, **0.40** и **-0.40**, **-0.3** и **0.3**. Тем самым вы увеличите влияние на игру таких факторов, как превосходство своего поля и боязнь игроками более сильного соперника. В оригинале все эти показатели почти никак не влияют на геймплей.

Ближе к концу файла находится блок характеристик, отражающих изменения эмоционального состояния команд в результате определенных действий футболистов. Рассмотрим самые любопытные из этих параметров (в скобках указаны рекомендуемые значения):

EMOTION_EVENT_RED_CARD_FOULER (**-0.35**) — ухудшение (при положительных значениях — улучшение) эмоционального состояния команды вследствие получения ее игроком красной карточки;

EMOTION_EVENT_OFFSIDE_FOULER (**-0.06**) — изменение эмоций при попадании футболиста в офсайд;

EMOTION_EVENT_INJURY_FOULEE (**-0.2**) — ухудшение настроения после получения игроком травмы;

EMOTION_EVENT_SHOTMISSED_EXTREMELYCLOSE_SHOOTER (**0.2**) — изменение эмоционального состояния (в данном случае — подъем) команды после того, как ее игрок совершает опасный удар и мяч проходит в непосредственной близости от ворот соперника;

EMOTION_EVENT_SHOTMISSED_CLOSE_SHOOTER (**0.12**) — то же самое, только для не столь меткого (но все еще близкого к цели) удара;

EMOTION_EVENT_SHOTMISSED_TOOWIDE_SHOOTER (**-0.1**) — аналогично для неточного удара издалека;

EMOTION_EVENT_SHOTMISSED_EXTREMELYWIDE_SHOOTER (**-0.15**) — снижение командного духа, когда мяч проходит очень далеко от ворот.

Следующие пять атрибутов относятся к вратарям:

EMOTION_EVENT_SAVE_REALLY_EASY_GOALIE (**0.01**) — улучшение эмоционального состояния (при отрицательных значениях — ухудшение) команды вследствие парирования ее вратарем простейшего удара; **EMOTION_EVENT_SAVE_EASY_GOALIE** (**0.02**) — простого удара; **EMOTION_EVENT_SAVE_MEDIUM_GOALIE** (**0.05**) — удара средней сложности; **EMOTION_EVENT_SAVE_HARD_GOALIE** (**0.09**) — сложного; **EMOTION_EVENT_SAVE_REALLY_HARD_GOALIE** (**0.12**) — очень сложного удара.

И еще шесть занимательных характеристик:

EMOTION_EVENT_PK_FOULEE (**0.25**) — изменение эмоционального состояния команды после того, как ее игрок зарабатывает право на пробитие пенальти;

EMOTION_EVENT_PK_FOULER (**-0.3**) — изменение настроения игроков после того, как один из футболистов заработал фол в штрафной зоне;

EMOTION_EVENT_PKMISSED_SHOOTER (**-0.4**) — деморализация футболистов после нереализованного пенальти;

EMOTION_EVENT_PKMISSED_GOALIE (**0.4**) — повышение настроения, если вратарь отбил удар с 11-метрового;

EMOTION_EVENT_CORNER_ATTACKER (**0.1**) — сдвиг в эмоциональном состоянии команды после того, как она зарабатывает право на угловой;

EMOTION_EVENT_CORNER_DEFENDER (**-0.1**) — изменение состояния команды после того, как соперник получает право на угловой у ее ворот.

Придайте всем названным атрибутам указанные значения, и игра станет более реалистичной. Если вы хотите во время матча отслеживать изменения эмоционального состояния команд, присвойте характеристике **DEBUG_EMOTIONAL_ENGINE** значение **1**. Теперь наряду с разнообразными статистическими выкладками во время матча вы сможете наблюдать и за эмоциями футболистов.

После завершения всех преобразований не забудьте поместить файл **emotion.ini** обратно в архив **config.dat**. Произведенные операции позволяют значительно усилить воздействие разнообразных игровых ситуаций и неигровых факторов на эмоциональное состояние команд.

— Андрей Верещагин

В оригинальной игре футболисты не слишком-то эмоциональны. Исправить ситуацию можно минут за 30.

А Мы И не знали

КРУПНЫЕ ИГРОВЫЕ КОМПАНИИ В РОССИИ БЫЛИ ЕЩЕ В 90-Е, НО МЫ ОБ ЭТОМ НЕ ЗНАЛИ

special@igromania.ru

Игорь Варнавский

История — штука очень избирательная. Одних она запоминает, а другие так и остаются в тени, как будто их и не существовало. Какие ассоциации обычно приходят нам в голову, когда мы думаем о российской игровой индустрии 90-х годов? Повальное пиратство, первые и очень робкие шаги отечественных разработчиков, совсем еще маленькие студии, перебивающиеся на одном только энтузиазме, — примерно такие. В чем-то стереотипные, однако в целом все же верные. Но на самом деле уже тогда в России была компания, которая делала игры мирового уровня для крупнейших западных издателей и насчитывала около 150 человек персонала. Называлась она «**АМИ**» и находилась в Санкт-Петербурге.

Нас часто спрашивают, есть ли в руководстве западных игровых компаний выходцы из нашей страны. Ну вот, пожалуйста, Игорь Разбов. Сейчас он уже вне индустрии, но в 90-х был в правлении Animation Magic, Capitol Multimedia, Cendant Software и Papyrus.

Борис Бигулаев установил в «АМИ» столь жесткую дисциплину, что среди сотрудников родился слух, будто он бывший военный. Самого Бигулаева, когда мы ему рассказали, это изрядно повеселило.

Back in the USSR

В самом начале 90-х годов выпускник Ленинградского университета **Игорь Разбов** (давно уже известный как Igor Razboff), эмигрировавший в США в 1982 году, обратил внимание на то, как быстро набирают силу индустрия компьютерных и видеоигр и мультимедиа вообще. Год от года число игр увеличивалось, они становились дороже и приносили все больше денег. Разбов в играх не разбирался, но зато в них разбирался его знакомый **Дейл Дешарон** (**Dale DeSharone**). И тогда совместно с Дейлом они создают компанию **Animation Magic**.

В это же самое время в другом полушарии, на территории шестой части суши, одно большое и не нуждающееся в представлении государство распадается на пятнадцать частей. Границ больше нет, приезжайте все кто хотите. И тут у Дейла Дешарона появляется отчаянная идея: а что, если разместить производственные мощности в России? Со слов Разбова он знал, что технических специалистов в СССР готовили больше, чем даже в США и любой другой западной стране. Разбову идея понравилась, и вскоре они с Дейлом отправились в Санкт-Петербург. Так в 1992 году появилось ООО «АМИ» (сокращенно от Animation Magic, Inc) со 100% американским уставным капиталом.

Найти специалистов, тем не менее, оказалось не так просто. На тот момент в России почти не было людей с опытом разработки компьютерных игр, поэтому Разбов и Дешарон начали с того, что рекрутировали семерых человек и повезли их в Америку на стажировку. По возвращении эти люди начали уже сами подбирать и обучать персонал.

Исторически основным направлением «АМИ» было создание графики и анимации для западных проектов (за сценарии, геймдизайн и конечную сборку в таких случаях отве-

Warcraft Adventures был практически закончен «АМИ», но в последний момент Blizzard отменила проект. У некоторых его участников до сих пор хранится играбельная версия.

чала западная сторона), но и свои игры у нее тоже были. Поначалу компания сосредоточила силы на консоли Philips CD-i. В 1993-м «АМИ» выпустила для нее две игры (**Link: The Faces of Evil**, **Zelda: The Wand of Gamelon**), потом еще одну в 1994-м (**Mutant Rampage: Body Slam**). После этого непопулярную CD-i решено было оставить и вплотную заняться PC. Во главе «АМИ» в это время находился **Борис Бигулаев**, давний товарищ Разбова по аспирантуре, математик по образованию. Бигулаев возглавил «АМИ» в 1993 году, на тот момент в ее составе было около 20 человек.

Эмигрировав с Philips CD-i, Animation Magic, уже перевоплотившаяся к тому моменту в **Capitol Multimedia**, обезопасила себя в том плане, что больше не нужно было волноваться из-за размера installed base (т.е. количества пользователей), ведь PC, в отличие от CD-i, всегда чувствовал себя уверенно. Но заказы на большие проекты пошли не сразу. Вместо этого «АМИ» пришлось заняться детскими и обучающими играми. Дело пошло хорошо, заказы сыпались один за другим. В общей сложности за время своего существования «АМИ» пропустила через себя полтора десятка таких проектов: **I.M.Meen** (1995), **Pyramid** (1995), **Baba Yaga and the Magic Geese** (1996), **Darby The Dragon** (1996), **Chill Manor** (1996), **Math Invaders** (1997), **JumpStart Math for Kindergartners** (1998), **JumpStart Reading for Second Graders** (1998), **JumpStart Reading for Second Graders** (1998), **Fisher Price: Ready for School Reading** (1998), **Fisher Price Ready for School** (1998), **JumpStart Baby** (1998), **Dinosaur Adventure 3D** (1999), **JumpStart Preschool Deluxe** (2000).

Ко второй половине 90-х студия сильно выросла в размерах, более-менее натаскала сотрудников — и к ней, наконец, потянулись с заказами посерьезнее. Одним из наиболее значимых проектов для «АМИ» стал квест **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**, начатый в декабре 1996-го. Участие американцев заключалось в общем руководстве проектом, написании сценария, надзоре за художественным исполнением и записью звука — все остальное делали в России. С Warcraft Adventures возились до конца 1998 года, игра была практически полностью готова, но в последний момент **Blizzard** решили ее отменить. В контексте 1998 года это решение вопросов не вызывает: хороших квестов в том году хватало (см. **Grim Fandango**), но они приносили одни лишь убытки. У некоторых бывших сотрудников «АМИ» до сих пор хранятся копии Warcraft Adventures (с разрешения Blizzard, конечно), однако делиться ими они наотрез отказываются.

Но если с Warcraft ничего не получилось, то с гоночными играми серии **NASCAR** все, наоборот, сложилось очень удачно. «АМИ» участвовала в разработке шести игр этой серии: **NASCAR Grand National Series Expansion Pack** (дополнение к **NASCAR Racing 2**, 1997), **NASCAR Racing 3** (1999), **NASCAR Racing 3: Daytona** (1999), **NASCAR Legends** (1999), **NASCAR Racing 3: NASCAR Craftsman Truck** (1999) и **NASCAR Racing 4** (2001). В 1997 году в «АМИ» начали даже делать шутер под названием **Real Time** на движке **Unreal** и по западному сценарию, но довести игру до конца не удалось.

На первых порах для NASCAR Racing в России делали только графику, всем остальным занималась американская студия **Papyrus**. Но мало-помалу производство все больше переносили в Россию, пока за Papyrus не остались только руководство, программирование и сборка игр. В тот период Papyrus принадлежала **Cendant Corporation** и была подотчетна напрямую Игорю Разбову, вице-президенту Cendant. В описании дальнейших событий мнения наших источников расходятся. По версии Бигулаева, после ухода Разбова в Papyrus возобладали антироссийские настроения и от услуг «АМИ» решено было отказаться. Сам Разбов говорит, что никаких антирусских настроений не было, и отказ был продиктован масштабными сокращениями внутри Vivendi (как именно ей досталась Cendant, см. ниже), под которые попала не только «АМИ», но и многие другие студии Sierra.

При этом сама Papyrus ввиду постоянных сокращений была уже фактически недееспособна, что и предопределило ее закрытие в 2004 году. Свою роль сыграла и потеря лицензии на производство игр под лейблом NASCAR, которая перешла к **Electronic Arts**.

Собственно же «АМИ» закрылась еще раньше, в 2001-м, но по другим причинам.

Оазис спокойствия

По меркам 90-х «АМИ», конечно, была уникальной компанией. Во-первых, из-за размеров: судя по всему, в те годы это был самый крупный разработчик на всем постсоветском пространстве.

УТРОМ ДЕНЬГИ, ВЕЧЕРОМ ИГРЫ

Критерием успешности любой компании являются прежде всего финансовые показатели, и, естественно, они всегда вызывают повышенный интерес. Но в случае с «АМИ», увы, рассказывать особо не о чем. Компания не была коммерческой структурой, зарабатывающей деньги, а работала фактически как бюджетная организация, финансируемая из-за рубежа. Борис Бигулаев составлял годовую смету расходов, она утверждалась наверху, и далее шло ежемесячное финансирование под отгрузку продукции. Годовой бюджет ООО «АМИ» в последние годы существования компании был в районе $1,5 млн.

Во-вторых, «АМИ» была лучше устроена. Даже самые мощные игровые компании по сей день не могут справиться с таким явлением, как задержки релизов, но «АМИ» удавалось выдерживать сроки всегда. Проводить прямое сравнение, понятно, нельзя: одно дело, когда ты ведешь проект целиком, и совсем другое — когда аутсорсишь, как это было с «АМИ». Кроме того, не стоит забывать, что на дворе были 90-е годы и сотрудники «АМИ» дорожили своей работой. Завалишь проект — неприятности будут у всей компании.

Тем не менее в плане внутренней организации «АМИ» была, скажем так, не самым худшим и к тому же довольно интересным примером. Как обычно устроены игровые

Среди людей, занимавшихся в «АМИ» NASCAR Racing, был и известный ныне художник Олег Куваев (на первой фотографии он крайний слева), создатель Масяни.

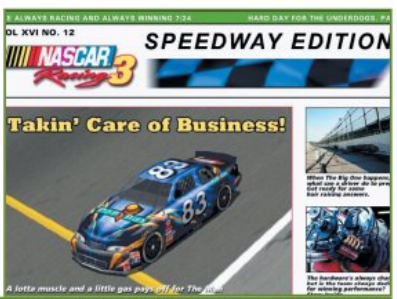
компании? На каждый проект выделяется команда, укомплектованная полным набором специалистов, и эта команда возится с игрой до победного. «АМИ» работала совсем по-другому. На каждый проект выделялся менеджер, который вел игру на протяжении всего цикла разработки. Отдельные команды не создавались, вместо этого все сотрудники были разбиты на несколько подразделений: цех аниматоров, цех моделлеров, цех художников и т.д. А менеджер отвечал уже за то, чтобы провести игру через все эти подразделения и за контакт с западной стороной.

Дисциплина в компании поддерживалась довольно жесткими по тем временам методами. По словам **Ларисы Шабашевой**, которая была заместителем директора по производству в 1996-2001 гг., в «АМИ» стараниями Бигулаева уже было все то, что большинство российских компаний ввело только в 2000-х. Фиксировалось время прихода на работу, время ухода, существовали штрафы за опоздания. Алкоголь на рабочем месте был абсолютным табу. Кого-то такие условия могли раздражать, а кое-кто, говорит Лариса, впоследствии даже сетовал, что на новой работе нет такого жесткого графика: приходя к 12.00, уходишь в 22.00-23.00, и времени что-либо сделать вечером уже не остается. Во второй половине 90-х на рынке было вообще немного работы, тем более хорошо оплачиваемой работы и тем более для художников. Поэтому «АМИ» могла себе позволить ставить сотрудников в жесткие дисциплинарные рамки. Сейчас, когда ситуация на рынке изменилась радикально, уже сложно представить себе, что художники, дизайнеры и программисты так легко могут пожертвовать свободным графиком.

Поиском заказчиков, написанием сценариев игр, озвучанием занималась западная сторона, в России же делались анимация, фоны, трехмерка, текстуры, программирование (целиком), тестирование и дебаггинг. Проблем с финансированием, оборудованием, офисными площадями не было. Менеджменту в России оставалось сконцентрироваться только на производстве и максимально оптимизировать его. Там, где это было возможно, вводились критерии измерения производительности. На основании производительности каждого из цехов строились прогнозы, и, если становилось понятно, что проект не укладывается в срок, менеджеры перераспределяли ресурсы и проблема исчезала, еще не успев стать серьезной. Благодаря постоянному потоку заказов, простоев почти не бывало. Когда акцент в производстве сместился с плоской анимации на трехмерную, многие из аниматоров и заливщиков прошли переобучение и продолжили работать в компании уже в новой роли. Часть сотрудников стала заниматься рисованием библиотек клипарта, которые делались для Sierra.

Очень остро, особенно на первых порах, стоял вопрос с кадрами. По словам все той же Ларисы Шабашевой, в Питере, в отличие от Москвы, не было хорошей школы анимации, поэтому готовых аниматоров было очень мало. Чтобы решить эту проблему, в «АМИ» организовали собственные курсы аниматоров, на которых преподавал **Александр Макаров** (студии «**ЛенНаучФильм**», «**Панорама**»). Студенты-аниматоры получали стипендию, лучших брали на работу, далее следовал очередной набор на курсы — и так пару лет без перерыва.

Тех, кто занимался бэкграундами в играх, и тех, кто пришел из Мухинского училища или Академии художеств, учили рисовать фоны в Photoshop. Заливкой, раскрашиванием плоской анимации — то есть самой простой работой — занимались люди самых разных специальностей. Кто-то из них впоследствии научился анимации или пошел в сборщики (гейм-программирование), кто-то стал менеджером проекта или начальником цеха. Из-за быстрого роста компании при появлении новых вакансий выгоднее было найти и обучить подходящего и ответственного сотрудника внутри компании, а на его место пригласить нового с человека улицы.



Говорят, Papyrus начала сдавать свои игры (на скриншотах NASCAR Racing 2, 1996) в срок только после того, как ей начала помогать «АМИ».

ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА BOSTON ANIMATION

В 1998 году Разбов и Бигулаев создали в Киеве еще одно подразделение Animation Magic, носившее на первых порах название «**КАМИ**» (т.е. киевское «АМИ»). Начиналось оно всего с одного человека, который ездил к Бигулаеву в Питер, где его учили, как строить компанию и организовывать производство. Когда «КАМИ» обросла сотрудниками и превратилась в полноценную, функционирующую организацию, ее передали Дешарону, а он уже впоследствии перенес на нее название своей американской компании — Boston Animation.

Boston всю свою жизнь занималась в основном аутсорсом, своих проектов у нее было мало, самый крупный из них — **Darkened Skye** (2002). Компания крайне малоизвестна, и даже некоторые бывшие сотрудники Boston, с которыми мы имели разговор, не знают истории ее происхождения.

Сам Дешарон был в Animation Magic главной движущей силой. Разбов и Бигулаев занимались бизнес-частью, а Дейл писал сценарии и придумывал концепты.

Олег Куваев, создатель Масяни, проработавший в «АМИ» несколько лет (он, кстати, был в команде разработчиков NASCAR Racing), в интервью «Игромании» рассказывал, что руководство компании при подборе людей смотрело больше не на профессиональные навыки, а на то, освоится человек или нет. Игровой индустрии в России тогда еще не было, брать людей было попросту негде.

В период своего расцвета в «АМИ» работало около 150 человек, за несколько лет через нее прошло несколько сотен людей, которые потом осели в других мультимедийных компаниях. Так что «АМИ» была еще и своего рода кузницей кадров. Сотрудников, по рассказам Ларисы Шабашевой, увольняли только если не было возможности предложить им другую работу внутри компании. Рабочая атмосфера была хорошей, практиковались ежегодные премиальные поездки в Штаты для «ударников производства», корпоративные праздники, бывшие по тем временам редкостью, выставки картин сотрудников и т.п.

Рядовые сотрудники описывают все немного иначе. Работалось в компании действительно хорошо, и атмосфера была благожелательная, но так было не всегда. По мере роста в «АМИ» появлялось все больше правил и ограничений, она все больше станови-

лась похожей на архетипичную корпорацию. И это не всем было по нраву. Отдельные сотрудники идут еще дальше, утверждая, что студия закрылась по вине российского руководства, которое набрало менеджеров, ничего не понимавших в играх, но это уже крайнее мнение. Судя по всему, в действительности все было иначе, и рядовые сотрудники просто не могли знать причины и обстоятельства закрытия студии, потому что эту тему Бигулаев не обсуждал ни с кем, даже со своим замом Ларисой Шабашевой.

Неожиданный конец

С момента своего основания Animation Magic оставалась независимой относительно недолго. Независимость — штука обоюдоострая: ты вроде как сам по себе, но ни лишних денег и, соответственно, возможностей у тебя нет. Поэтому руководство компании решило продать ее какому-нибудь крупному инвестору, и таким инвестором стала **Capitol Multimedia**. Игорь Разбов занял в ней один из руководящих постов.

Но на этом история не заканчивается, а только начинается. Animation Magic меняла собственников несколько раз, и каждый раз это происходило по схеме «*маленькую рыбку ест рыба побольше, а потом ее съедают саму*». Capitol Multimedia перешла в собственность **Davidson & Associates**, та, в свою очередь, продалась **Sierra**, потом пожаловала **CUC International**, ее уже поглотила **Cendant Corporation**, которую купил французский гигант **Havas**, а Havas в 1998-м приобрела **Vivendi** и преобразовала в **Vivendi Universal Publishing** (ныне **Vivendi Games**). Такая вот длинная пищевая цепочка.

Несмотря на завидный аппетит, Vivendi последние лет восемь не отличалась стабильностью финансовых показателей, но, как и всякая публичная компания, она старается поддерживать видимость благополучия. Поэтому, когда в 2001 году у нее начались трудности, руководство Vivendi задумалось над сокращением издержек. А самым популярным способом сокращения издержек в таких случаях служат массовые увольнения сотрудников и закрытие подразделений. Вот тогда-то и решили закрыть «АМИ».

Закрытие прошло достаточно цивильно. Перед увольнением всему персоналу выплатили зарплату за полгода вперед и только после этого распустили по домам. Сотрудники разбрелись кто куда: в **LG Electronics**, **Creat Studios**, **Fireglow**, **Tollsmedia** и другие компании. Дававшая нам интервью Лариса Шабашева после «АМИ» работала в двух софтверных компаниях Игоря Разбова, в одной из них (**Scoros**) остается до сих пор. **Глеб Янчиков**, один из разработчиков Warcraft Adventures, который тоже давал комментарии для этой статьи, сейчас в **Falcor Media** («**Хранители: Ключ жизни**»).

Лариса Шабашева была заместителем генерального директора «АМИ» с 1996 по 2001 годы, через ее руки прошли почти все игры студии, сделанные в этот период.

Борис Бигулаев после закрытия «АМИ» сразу уехал в США, во Флориду, и занимается сейчас бизнесом, никак не связанным с играми (он попросил нас не раскрывать специфику своего занятия, но если интересно, это легко выяснить в Сети). Собственно, играми он никогда не увлекался и не увлекается ими сейчас. На момент прихода в «АМИ» он не знал о них вообще ничего.

Игорь Разбов игроком тоже никогда не был (в начале 90-х он заинтересовался играми просто как новым явлением), сейчас он тоже в бизнесе и тоже живет во Флориде, но связи с Россией не теряет. Бизнес у него довольно интересный: поиск перспективных технологий и инноваций и постановка их на практическую основу.

Из ключевых людей Animation Magic с играми по-прежнему связан только Дейл Дешарон. И хотя самой Animation Magic давно уже не существует, Дейлу все еще принадлежит киевская **Boston Animation** (**Darkened Skye**). Правда, чем она сейчас занимается, неясно, а Дейл, хоть и согласился на интервью, но в течение месяца ответа нам так и не дал.

Почему так получилось, что «АМИ» в России почти никому не известна? На самом деле ей это было просто не надо. Компания работала на западных заказчиков и по западным заданиям, в раскручивании своего имени у нее не было никакой нужды. ■

ЭПИТАФИЯ АМБИЦИЯМ

Получив от нас уже готовую статью для проверки фактики, Борис Бигулаев неожиданно выдал еще одно важное замечание: «*Не знаю, говорил ли вам это кто-нибудь, но буквально с первой же игры для PC мы использовали промышленный подход и написали специальный композер со своим скриптовым языком, в котором игры и собирались. То есть начинка игры не встраивалась непосредственно в уникальный программный код конкретной игры. Для каждого проекта был композер (модификация предыдущей версии) и уникальный движок, причем логика игры тоже задавалась в композере. Игры у нас создавалась не программистами, они лишь писали инструментарий, а сборочный цех с помощью этого инструментария выстраивал игры из материалов, предоставленных художественными цехами.*

Жаль, что уникальнейшая технология и великолепный творческий коллектив прекратили свое существование. И не из-за российского «некомпетентного» менеджмента, который не нравился любителям срыва сроков по причине поиска творческого вдохновения на дне бутылок, а по вине вполне конкретных персонажей с французско-американской стороны. Откуда художникам или аниматорам знать про все это? Я с ними политической корпоративной информацией не делился и даже Лариса [Шабашева] была абсолютно не в курсе всех этих дел. Я до последнего момента пытался спасти компанию, оттягивая увольнение ключевых людей, с чье помощью можно было спасти технологию и снова мгновенно развернуться на полную мощность. В число этих самых ключевых людей входили все упомянутые в вашей статье «некомпетентные» менеджеры, а вот некоторые художники, недовольные их существованием, не входили, ибо все ключевые для технологического процесса художники и аниматоры были вполне довольны тем менеджментом, который существовал в нашей компании.

Именно профессиональный менеджмент является тем звеном, которое, увы, отсутствует в сколько-нибудь эффективном виде в большинстве малых и средних софтверных и арт-компаний, причем не только России, но и мира. За много лет мы не сорвали альфа-, бета- и голд-сроков ни в одном проекте и благодарить за это нужно именно менеджеров и отстроенную не без моего участия структуру управления компанией. А что могут художники и программисты без менеджмента я имел «счастье» наблюдать в первые месяцы руководства компанией. Это и побудило меня начать наводить порядок и рубить некоторые особо зарвавшиеся «творческие» головы, периодически повторяя это увлекательное занятие на новых уровнях эволюции компании. Мы ведь прошли три качественно стадии роста: 7-25, 60-100 и более 150 человек. Каждая стадия требовала революционной реструктуризации компании и, естественно, появлялись недовольные, цепляющиеся за предыдущие порядки. Следующим логическим шагом должно было стать управление несколькими сотнями сотрудников, причем в нескольких отдельных юрлицах (для этого и открывали «КАМИ» в Киеве). Увы, не сложилось, а я мечтал примерно о 4000 человек, мне было интересно отстроить эффективную структуру для такого масштаба».

ИДЕТ ПРОЦЕСС, КАЧАЕТСЯ

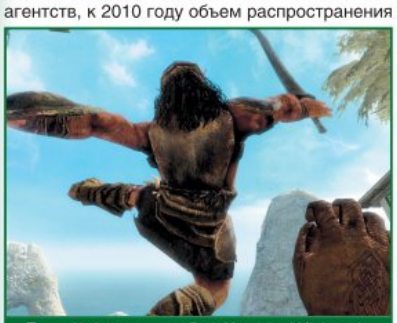
ЦИФРОВУЮ ДИСТРИБУЦИЮ В РОССИИ ЖДЕТ СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ. НО НЕ СРАЗУ

Кирилл Волошин
Игорь Варнавский

Официальное распространение легальных копий видео- и компьютерных игр через интернет (иными словами, цифровая дистрибуция) — явление, которое еще совсем недавно проходило по разряду «диковинка какая-то», в лучшем случае — «далекая перспектива». Однако «дурной» пример **Half-Life 2**, который в 2004 году продавали и в магазинах, и через систему **Steam**, оказался заразительным. Сегодня цифровая дистрибуция является существенной статьей доходов и для многочисленных онлайн-магазинов, и для издателей. Да-да, издатели быстро оценили потенциал, открытый системой Steam, и решили действовать по принципу «лучшая защита — это нападение»: они сами начали активное сотрудничество с цифровыми сервисами либо же принялись за создание собственных систем, не упуская таким образом прибыль из своих ушлых капиталистических рук. Похожие тенденции (с известными поправками на скорость дохождения до нас общемировых трендов) наблюдаются и в России. Каково же будущее отечественного рынка цифровой дистрибуции компьютерных и видеоигр — об этом «Игромания» решила поговорить с представителями ведущих российских издательств.

И у них на это пять причин...

Но прежде обрисуем общий фон, на котором отечественные издатели осваивают сегодня новое еще для них направление бизнеса. По прогнозам различных аналитических агентств, к 2010 году объем распространения игр через интернет достигнет 20-22% от всех продаж. Еще год назад эта доля не превышала 7-8%. Те западные издатели, которые подсуетились и ныне распространяют свои продукты не только в розницу, но и по Сети, уже сейчас подсчитывают многомиллионные прибыли: у одних они исчисляются «всего лишь» парой миллионов долларов, а у других — парой десятков миллионов в той же валюте. Процесс принимает лавинообразный характер. Это понимают и сами разработчики. Так, недавно **Джон Кармак** из **id Software** заявил, что видит будущее именно в цифровой дистрибуции: по его прогнозу, игры для **PlayStation 4** уже не будут издаваться на переносных носителях, а будут легально скачиваться. Согласен с ним и «отец» PlayStation **Кен Кутараги**.



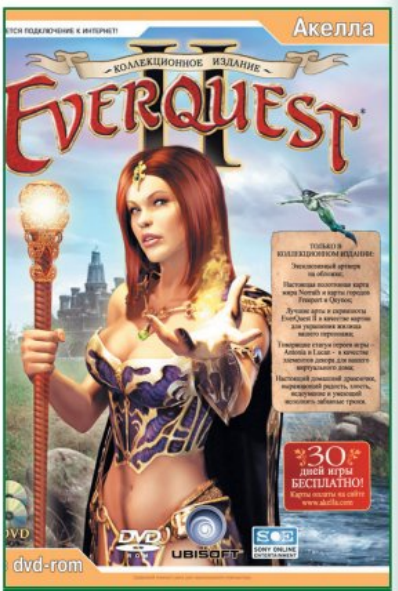
Цифровая копия Dark Messiah of Might and Magic в Steam стоила те же $49,99, что и в крупных розничных магазинах.

В России все пока скромнее. Да, в рунете уже есть проекты **GamePitStop.ru** и **Direct.CoD.ru**, продающие полные цифровые версии игр. Однако все наши собеседники сходятся во мнении, что эта доля рынка в России пока еще очень мала. По сути, цифровая дистрибуция у нас находится в стадии формирования. Наиболее определенно на эту тему высказался глава отдела лицензирования компании **«Бука» Илья Мамонтов**: «*Оценить нынешнее состояние не просто, а очень просто — рынок цифровой дистрибуции в России находится в зачаточном состоянии. Ну то есть его практически нет. Есть отдельные смельчаки, которые пытаются продавать, и есть отдельные смельчаки, которые чуть-чуть покупают. Сегмент бизнес-софта побольше, игр — поменьше, но, как ни крути, это рынок, который только начал формироваться*».

Тот же GamePitStop.ru, по словам его руководителя **Андрея Тягунова**, начинался очень сложно, тяжело: приходилось решать огромное количество специфических проблем. Одна из основных сложностей — это, естественно, низкий уровень проникновения широкополосного интернета в России. «*Ну кто из пользователей на модемном соединении где-нибудь в глубинке способен выдержать многочасовую закачку пусть даже самой любимой игры?*» — задается риторическим вопросом Андрей Тягунов.

«*Сейчас развитию рынка мешает низкая скорость доступа в интернет и его высокая цена. Это в меньшей степени касается крупнейших городов России, но в целом по стране развитие Сети оставляет желать лучшего*», — вторит вице-президент компании **«Акелла»** по лицензированию **Владимир Кудр**. По его словам, на периферии нет ни игровых новинок в розничной торговле, ни быстрого интернета, который позволил бы скачать игру из виртуального магазина. Кроме того, проблема еще и в том, что игрокам приходится платить не только за сам продукт, но и за трафик. Даже при том, что лицензионные игры в России самые дешевые, пользователь должен достаточно много отдавать за выкачанные мегабайты. На практике это может сделать игру практически в два раза дороже. В тех же самых США, где интернет хорошо развит на территории всей страны, такой проблемы нет.

Еще одним сдерживающим фактором является традиционная для России проблема



Успешный опыт продажи EverQuest 2 через цифровые каналы убедил «Акеллу», что в первую очередь для цифровой дистрибуции подходят онлайн-игры: потребитель заведомо «предрасположен» к такому способу покупки игры и имеет скоростной интернет.

взлома легальной копии и ее дальнейшее распространение по пиратским каналам. По словам руководителя онлайн-направления фирмы **«1С» Игоря Петрова**, сегодня на рынке существует достаточно большое количество решений для защиты от копирования игр, распространяемых через Сеть. Можно, конечно, надеяться на всесильность этих программ, но практика показывает, что они не всесильны.

Проблема эта, говорит Андрей Тягунов, вышла на новый уровень с появлением файлообменных сетей, где контент практически не контролируется. В результате там выкладываются битые архивы с играми, взломанные демоверсии с урезанным функционалом, часто просто не запускающиеся, а иногда и зараженные вирусами или троянскими программами. К тому же проблема эта обоюдоострая: издатели боятся пиратов, а мы боимся скачивать защищенные супернавороченными программами игры, ибо не раз сталкивались с примерами их некорректной работы. Из свежих примеров можно вспомнить вопиющий случай с ограничением количества активаций цифровой копии **Bioshock**, скачанной из Steam.

Наконец, есть сложности с платежами в онлайне. *«Развитие цифровой дистрибуции зависит не только от проникновения широкополосных каналов связи, необходимых для «тяжелых» программ и мультимедиа, но и от наличия развитой системы электронных платежей, в первую очередь банковских карт и только во вторую — субститутов в виде «Яндекс.Денег» или WebMoney»*, — констатирует **Даниил Антонов,** руководитель направления цифровой дистрибуции **«Нового диска»**.

Поясним: упражнения с пластиковыми карточками, приравненные на Западе к ежеутреннему использованию зубной пасты, для многих россиян все еще в диковинку. Банковская культура в России, конечно, постепенно развивается, однако у многих по-прежнему нет ни доверия к процедуре использования пластиковых карточек (опять обманут, сбегут с деньгами, украдут код доступа и пр.), ни особых навыков относительно собственно приобретения и использования заветного куска пластика с магнитной лентой. Массовая популяризация «Яндекс.Денег», WebMoney и им подобных опять же упирается в проблему распространения интернета.

НЕ ХОТИТЕ — ЗАСТАВИМ

Когда цифровая дистрибуция только появилась, издатели в большинстве своем относились к ней настороженно. Но прошло время, и они поняли, что воевать с этой технологией бесполезно, все равно проиграешь. И сами взяли ее на вооружение.

Но кроме издателей, есть еще одна могущественная сила, и вот она-то от онлайна только проиграет. Это розничные сети. Если все или большая часть продаж будут происходить между издателями/разработчиками и игроками напрямую, в обычных магазинах не будет никакой нужды. Розница это понимает и всеми силами пытается остановить наступление онлайна. Именно они вынуждают издателей (речь, конечно, о Западе) продавать игры в Сети по тем же ценам, что и обычные DVD-боксы. Издателям ставят ультиматум: делаете, как мы сказали, или не возьмем игру на реализацию. Учитывая, что основные продажи на Западе идут через сетевые магазины (не онлайновые, а магазины под одним брендом вроде наших «Эльдорадо», «М.Видео», «Союза» и т.д.), игровикам остается только принять их условия.

Все зло от розницы, говорят издатели. Именно розничные сети вроде Wal-Mart вынуждают их выставлять в онлайн-магазинах те же цены, что и для обычных версий.

В итоге зачастую самым популярным методом получения ключа к полной версии игры становится SMS. Но операторы сотовой связи забирают себе до 50% от стоимости сообщения, что, естественно, не лучшим образом сказывается на отчислениях разработчикам и издателям.

Дело техники и времени

Тем не менее все наши собеседники прочат цифровой дистрибуции в России светлое будущее.

«Несмотря на обозначенные проблемы, мы отмечаем рост интереса пользователей к легальным играм и, конечно же, рост объема продаж — за счет активной работы с провайдерами и крупными интернет-площадками», — говорит Андрей Тягунов.

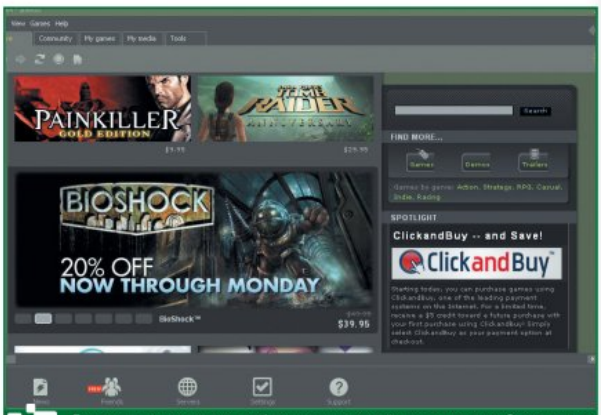
«Конечно, рынок будет развиваться, и наверняка достаточно сильно. У него большое будущее, и яркий тому пример — музыкальная индустрия, где цифровая дистрибуция скоро захватит почти весь рынок. В США за три года объемы цифровой дистрибуции выросли, по некоторым данным, с 1% до 10%. Российский рынок имеет тенденцию повторять западный путь с опозданием на несколько лет. Так что мы можем делать вполне оптимистичные прогнозы на этот счет», — уверен Владимир Кудр.

По словам Даниила Антонова, несмотря на то, что этот рынок в России только начинается и сейчас еще обкатываются технологии и процедуры, вовлекаются люди и компании, перспективы тут глобальные — ведь цифровая дистрибуция удобнее розницы по всем параметрам.

«Можно представить достаточно много сценариев развития рынка цифровой дистрибуции, — говорит Илья Петров. — *Например, издатели игр, осознав эффективность этого метода, перестанут размещать свои игры в каталогах типа Steam и запустят собственные проекты по доставке контента. Или же интернет-провайдеры начнут играть ключевую роль на этом рынке, развивая свои порталы и строя опорные сети по всей стране, чтобы эффективно доставлять многогигабайтные игры пользователям. А может, учитывая отсутствие границ в интернете, Россия наконец присоединится к остальному миру, и пользователи предпочтут покупать продукты на крупных западных порталах»*.

Естественно, эти прогнозы строятся не на пустом месте. Во-первых, крупные магистральные провайдеры, работающие в России, не оставляют попыток, что называется, «под-

Несмотря на первоначальные проблемы с активацией через Steam, именно Half-Life 2 положил начало повальному распространению цифровой дистрибуции игр.



Более или менее уладив проблемы с активацией, администрация Steam до сих пор не может совладать с другим недочетом: скоростью закачки игр. Когда вышел Orange Box, мы на шестимегабитном канале скачивали его несколько суток (!).

Проблемы с ограниченным числом активаций цифровой копии BioShock заронили сомнения в светлом будущем цифровой дистрибуции, но сами участники рынка считают этот случай скорее досадным исключением из правил.

тянуть» регионы, обеспечив там приемлемое качество интернета. Теплятся надежды и на общефедеральные проекты по развитию интернета в России: ведь есть же пример Южной Кореи, где развитие широкополосной сети было поддержано на государственном уровне.

Во-вторых, те же шероховатости с защитой от копирования многие наши издатели считают, что называется, «делом техники». «*Все необходимые решения есть уже сегодня. Эта проблема — чисто техническая и не является проблемой рынка как такового. Что касается неудобств для пользователя при использовании таких программ, то подобные проблемы есть везде. Это вопрос лишь качественного тестирования продукта, а не цифровой дистрибуции как таковой*», — считает Владимир Кудр.

Есть и более конкретные, конструктивные предложения. Слово Илье Мамонтову: «*В той же истории с BioShock бесчеловечен не принцип, а реализация. Интернет-активация как способ защиты всерьез рассматривается уже не то что издателями, а самими разработчиками. И, по-моему, защищаться от копирования совершенно не нужно, нужно обратить его в свою пользу. Например, ключ для первой активации игры пользователю должен стоить, скажем, $20 долларов. А вторая — $15 или $10. Со ссылкой на первый ключ. Ну то есть купил Вася игру, активировал у себя, скопировал Пете, Петя активировал дешевле — и вирусный маркетинг заработал. Пете качать не надо, Вася с него за это пиво стряс, а издатель деньги получил, в итоге все довольны. Механизм нужно продумывать и просчитывать точно, чтобы он был привлекателен для потребителя, — вот ключ к решению этой проблемы*».

А GamePitStop.ru пошел по пути наименьшего сопротивления. «*Мы стараемся не перегружать наших игроков лишней информацией, необходимой для первого запуска игры. Максимум, что требуется, — это доступ в интернет и код активации при первом запуске, после этого можно сразу играть*», — рассказывает Андрей Тягунов.

Другие надеются либо на принятие в России законов, регулирующих этот рынок, либо на время, которое, как известно, лечит, — на прогресс то есть. «*Защита никогда не стоит на месте — повышаются как степень надежности, так и удобство использования. В принципе, проблему надо решать не техническими средствами (такими, как индивидуальная электронно-цифровая подпись и биометрика), а социальными — повышением общего уровня образования и социальной ответственности*», — мыслит глобально Даниил Антонов.

Надо полагать, повышение уровня образования — единственное решение и для проблемы малоиспользуемости банковских карт. Дескать, время идет, и никуда россияне не денутся: прикипят душой к магнитным носителям не хуже, чем к хрустящим бумажкам.

То есть опять же все упирается в вопрос времени. Цифровая дистрибуция победит не только на Западе, но и в России. Но сколько для этого понадобится лет? Тут есть разные мнения. «*Думаю, пяти лет будет достаточно для того, чтобы большинство игроков хотя бы одну игру купили и скачали через интернет*», — прогнозирует Игорь Петров. Согласен с ним и Владимир Кудр: «*Возможно, уже в течение пяти лет дистрибуция игр через Сеть станет одним из основных каналов их распространения, даже у нас, в России*». Андрей Тягунов отводит на это еще меньше времени: по его мнению, уже через два года в России большинство игр будет доступно в цифровых сервисах.

Скромные планы на грандиозное будущее

Лучшим подтверждением ползучего наступления цифровой дистрибуции в России служит тот факт, что все отечественные издатели ведут работы в этом направлении. Так, у «Акеллы» уже успешно функционирует сервис по распространению через интернет MMORPG **EverQuest 2**. По словам Владимира Кудра, объемы ее продаж посредством цифровой дистрибуции иногда даже превышают продажи в розничной сети. Естественно, «акелловцы» довольны этими результатами и готовят к запуску проект по распространению всех игр компании через цифровые каналы.

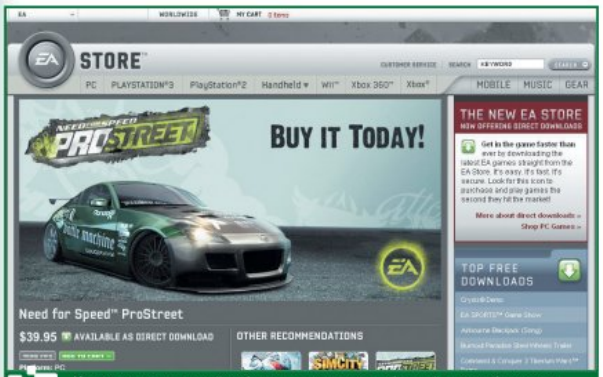
Планомерное развитие и разработка соответствующих сервисов идет и в **«1С»**. «*Мы будем пробовать распространять все наши игры через Сеть, не делая никаких предпочтений: не уверены, что разумно ставить какие-либо эксперименты в построении разнообразных схем дистрибуции на не сформировавшемся окончательно рынке*», — говорит Игорь Петров.

«*Будем распространять через интернет максимум продуктов по максимуму каналов*», — обещает Даниил Антонов. Оптимистично смотрят в будущее и на GamePitStop.ru: «*Мы полностью самостоятельный и независимый проект, хотя большинство игр от **GFI** и **«Руссобит-М»*** (при этом домен GamePitStop.ru зарегистрирован почему-то на GFI. — **Прим. ред.**). *Я очень надеюсь, что в ближайшее время другие крупные издатели обратят внимание на наши успехи, и у нас появятся продукты и от них тоже. Со своей стороны мы активно развиваем сервис*», — заявляет Андрей Тягунов.

У **«Буки»** уже есть собственный цифровой сервис. «*О каком-либо финансовом успехе*

А ДАЛЬШЕ ЧТО?

До полной победы онлайн-дистрибуции еще долгие годы, но уже сейчас можно делать прогнозы о том, что будет дальше. А дальше, скорее всего, пропускная способность сетей достигнет такого уровня, что и скачивать игры будет уже необязательно — мы будет запускать их прямо из браузера, на манер флэшек. Но это еще будет явно не скоро.



Из крупных издателей собственная система цифровой дистрибуции есть только у EA, и называется она EA Store.

Характерной чертой всех нынешних систем доставки игрового контента (что Steam, что представленного на картинке Direct2Drive, что все остальных) является то, что в них нет ни капли от таких понятий, как «комфорт» и «удобство».

На Xbox 360 и PS3 системы онлайн-дистрибуции пришли позже, но зато сделаны они лучше, чем на PC. Во-первых, все стандартизировано, во-вторых, интереснее: например, в японской версии PlayStation Network есть штука под названием Mainichi Issyo — нечто среднее между игрой, блогом и новостной лентой.

говорить преждевременно. Сейчас для нашей компании магазин цифровой дистрибуции, с одной стороны, некий маркетинговый инструмент, с другой — росток особого канала дистрибуции, потенциально привлекательного, но требующего культивации», — рассказывает Илья Мамонтов.

Кроме того, издатели рассчитывают на появление новых независимых каналов, ориентированных исключительно на цифровой метод доставки. По мнению Игоря Петрова, их будет отличать сравнительно небольшой размер дистрибутива, возможность начать игру не дожидаясь, когда загрузятся все файлы инсталляции, и разбиение на серии.

Они ведь не пара? Пара!

Естественно, возникает вопрос: а не копают ли издатели сами себе могилу, развивая цифровую дистрибуцию? Ведь есть мнение, что когда она возобладает, розничные продавцы попросту потеряют влияние и будут вынуждены либо полностью перепрофилировать деятельность, либо, если время упущено, и вовсе свернуть ее. И даже в первом варианте прибыли будут другие: ведь в идеале разработчики сами смогут выкладывать свои игры в сеть и продавать их. Однако, как выясняется, издатели не видят тут каких-то глобальных противоречий. Можно вспомнить слова директора по маркетингу **Valve Дуга Ломбарди**, одного из идеологов системы Steam, который в одном интервью признал: вначале многие издатели видели в цифровой дистрибуции прямую угрозу, но сейчас мифы о противопоставлении онлайн-продаж и розницы постепенно рассеиваются. Дескать, онлайн-распространение — это просто другой способ реализации, и все компании, занимающиеся розницей, только выиграют от того, что игры становятся доступными все большему числу покупателей по всему миру. По наблюдениям Ломбарди, некоторые возможности Steam (как, например, услуга ограниченного по времени бесплатного доступа в игру) положительно повлияли на розничные продажи. Поэтому речь идет не о выборе между двумя способами реализации, а о предоставлении новых услуг и сервисов для всех покупателей.

Именно такого направления придерживаются и российские издатели, рассматривая цифровую дистрибуцию пока лишь как дополнительный инструмент увеличения объемов продаж. И даже лет через пятнадцать, когда, по мнению Даниила Антонова, цифровая дистрибуция будет занимать 95% рынка, издатели рассчитывают остаться у руля.

В любом случае большинство наших собеседников уверено, что цифровая дистрибуция не заменит розничную торговлю полностью никогда. Илья Мамонтов: «*Когда-то считали, что телевизор убьет книги и газеты. Убил? Люди любят не только сам продукт, они любят еще и его упаковку. Да, сегмент розницы может сократиться. Но желание обладать физическим воплощением покупки у людей никто не отменит, это элементарная психология: удовольствие от возможности подержать коробочку в руках, похвастаться перед соседом, да и просто подсознательное ощущение надежности от материального носителя информации*». Даже в GamePitStop.ru, первом российском оазисе цифровых копий, признают наличие такого психологического фактора: «*Лично мне хотелось бы всегда иметь возможность купить коробочку с диском любой игры, подержать в руках или поставить на полку для коллекции*», — говорит Андрей Тягунов.

Другой вопрос, что издатели, не видя для себя сегодня особой разницы между цифровым и розничным распространением, зачастую ведут неправильную ценовую политику. По идее, возможность обладать столь ценимой многими коробочкой с диском должна стоить несколько других денег, чем закачивание файла. А на деле часто бывает так, что разницы в цене нет никакой. Особняком тут пока стоит тот же GamePitStop.ru, где большинство игр стоит дешевле, чем в обычном магазине.

Одним словом, развитие цифровой дистрибуции игр в России — это еще достаточно сложный длительный процесс, в ходе которого нужно преодолеть проблемы как экономического, системного характера (доступность широкоформатного доступа в сеть, банковская культура и т.д.), так и идеологического, из области коллективной психологии, привыкшей к тому, что нужно урвать здесь и сейчас, не задумываясь о перспективе. Но овчинка в данном случае выделки стоит, ведь развитие цифровой дистрибуции выгодно прежде всего нам самим, ибо положительно скажется на качестве игр. Лучше всего на этот счет высказался Андрей Тягунов: «*Цифровая дистрибуция позволит независимым разработчикам выпускать промежуточные демо- или бета-версии до релиза, оперативно получать отклик и критические замечания от пользователей, быстро исправлять ошибки, вносить изменения. Обычному игроку не нужно будет задумываться, где скачать патч и к какой версии, игра будет обновляться сама — так же, как сейчас в случае с онлайн-играми, например*».

На GamePitStop.ru выбор игр пока невелик, и большая их часть, скажем так, не первого эшелона. Но лиха беда начало.

Недавно появившийся Direct.CoD.ru выглядит посимпатичнее GamePitStop.ru, и выбор игр там получше. В основном онлайновые, но есть и Crysis, причем здесь он появился еще раньше, чем в магазинах (если не учитывать пиратку).

ПОДАРКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРА

ЧТО КУПИТЬ НА НОВЫЙ ГОД

Игорь Варнавский

Зимние праздники — день Благодарения, Рождество (католическое), Новый год, снова Рождество (наше) — самые ожидаемые, самые продолжительные и самые разорительные в году. В предновогодний период тратится больше, чем в любое другое время в году, и к играм это относится в не меньшей степени, чем ко всему остальному.

Игры всегда были и остаются одним из самых желанных подарков. Но кроме них есть еще множество околоигровых вещей, которые любой увлеченный геймер не отказался бы заиметь в своем хозяйстве. Какие-то из них достать относительно легко, какие-то сложнее, но в любом случае интересно посмотреть, каков вообще ассортимент этих товаров.

Подарочные издания

BioShock

Где купить: gamepark.ru, ozon.ru

Цены: 1800-2200 руб.

«*Человек создает. Паразит спрашивает: «Где моя доля?»* — говорил Эндрю Райан, создатель подводного города Rapture. Примерно тем же самым вопросом задались в минувшем августе многие американские игроки, обнаружившие, что коллекционные версии **BioShock** в некоторых магазинах раскуплены по предзаказам еще до релиза. Это вообще проблема всех коллекционок: чтобы подогреть ажиотаж, издатели выпускают их крайне ограниченным тиражом, а дополнительные тиражи допечатывают редко. Поэтому за collector's edition порой идет настоящая охота.

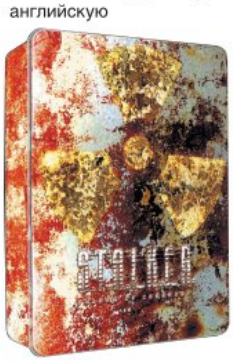
У BioShock коллекционная версия хороша, но ничего сверхъестественного собой не представляет: «ржавая», будто изъеденная водой металлическая коробка, саундтрек, DVD с дополнительными материалами, фигурка Big Daddy и собственно игра.

Несмотря на то, что в России играют преимущественно на компьютерах, у нас проще найти коллекционную версию для Xbox 360 (см. ozon.ru или gamepark.ru), чем для PC. Все дело, наверное, в том, что на консолях играет более платежеспособный народ, а PC-игроки на коллекционки раскошеливаются реже. Если же нужна именно компьютерная версия, придется основательно прозвонить отечественные магазины — вдруг у кого-то все-таки завалялась. Часто бывает (в небольших магазинах особенно), что товар не отмечен в каталоге, но когда звонишь, говорят, что он есть в наличии.

S.T.A.L.K.E.R.

Где купить: русскую версию — на ozon.ru, западную — где получится

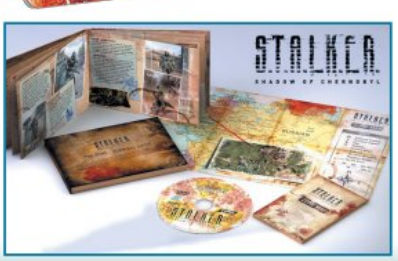
Цены: 800 руб. за русскую версию, $90 за английскую



S.T.A.L.K.E.R. был очень показательным примером в плане того, как наши же собственные издатели и разработчики относятся к местной аудитории и как — к западной. Коллекционное издание S.T.A.L.K.E.R. на русском языке вышло в обычной картонной коробке, с картой-постером, футболкой и жетоном сталкера, тогда как английскую версию упаковали в «ржавые», видавшие виды металлические боксы, приложили диск с музыкой, фильм о создании игры, пятидесятистраничный буклет о мире S.T.A.L.K.E.R. и даже пообещали дополнительный скачиваемый контент для мультиплеера.

Вопрос только в том, где найти эту расчудесное буржуинское издание. В крупных интернет-магазинах, вроде **Amazon** и **GameStop**, его не наблюдается, разве что на каких-то полуподпольных ресурсах типа **pcgame.com.my** или **uacgames.com**. Но это, сами понимаете, несерьезно.

Русскую же версию приобрести не проблема, она доступна на **ozon.ru** за 800 руб.



Halo 3 Legendary Edition

Где купить: ozon.ru, gamepark.ru

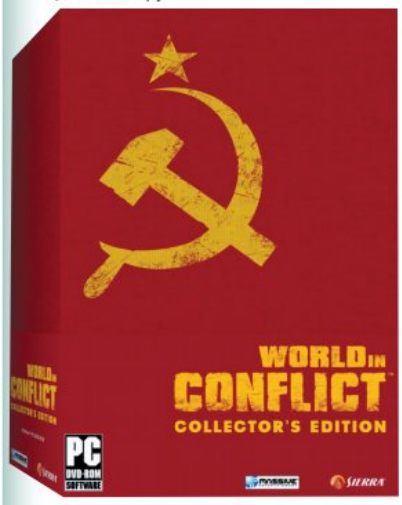
Цена: ~4000 руб.

Halo 3, как и подобает одной из самых ожидаемых игр нынешнего года, вышел сразу в трех комплектациях: в традиционной, Limited и Legendary-редакциях. Наибольшей популярностью пользовались первый и третий варианты: те, кто Halo воспринимает без фанатизма, и просто случайные люди брали обычную версию, без всяких прибамбасов, а те, для кого игра что-то да значит, предпочитали Legendary, и даже устрашающая цена их не останавливала. А все потому, что кроме бонусного DVD, подставки для дисков и чехла для нее Legendary-редакция включала в себя настоящий шлем Мастера Чифа! В общей сложности ее купило более ста тыс. человек, но их всех ждало разочарование: оказалось, что вырез в шлеме слишком узкий, да и сам по себе он чуток маловат, то есть даже «рассверлить» его самостоятельно не получится. Уму непостижимо, зачем это сделали, ведь шлем для того и нужен, чтобы его носить, да и размер можно было бы сделать побольше — габариты коробки от этого увеличились бы незначительно.

Самые смекалистые товарищи, однако, не приуныли и экспериментальным путем выяснили, что шлем прекрасно налезает на кошек. Ваша кошка тоже мечтает о нем? Так подарите ей Halo 3 Legendary Edition всего за 4000 рублей!

World in Conflict

Где купить: ozon.ru
Цена: 1300 руб.



Набор бонусов в коллекционных версиях, как правило, довольно стандартен, если не сказать банален: постеры, фигурки, жетоны, диски с дополнительными материалами. На этом фоне очень изобретательно поступили **Massive Entertainment** с коллекционной версией **World in Conflict**: помимо документального фильма от History Channel и фильма о разработке они вложили в броскую красную коробку с серпом и молотом гарнитуру с наушниками, пусть и дешевую, а также (самое главное!) кусочек Берлинской стены с сертификатом подлинности. У тех, кто был в Германии, такой бонус вызовет только улыбку: кусочки Берлинской стены там продают в качестве сувениров по несколько евро за штуку. Но для тех, кто там не был, это выглядит весомым бонусом.

Фигурки

Где купить: superheroes.ru, gadgettoys.ru, play-asia.com
Цены: ~200-3000 руб.

Коллекционные фигурки — самый популярный и самый выигрышный со всех точек зрения игровой мерчандайз. Любой нормальный геймер, особенно мужчина, в душе остается ребенком, независимо от биологического и паспортного возраста (с чего, как вы думаете, игры с открытым геймплеем стали называть «песочницами»?). А что нужно ребенку, если не солдатики и куклы? Фигурки, по сути, те же солдатики и куклы, просто их собирание прикрыто удобным эвфемизмом *«коллекционирование»*.

Достаются эти фигурки не то чтобы просто. Выпускают их крайне ограниченными тиражами, по 1000-2500 штук, и продают главным образом в интернете. Фигурки быстро расхватывают, но дополнительные партии заказывают редко.

В России же их мало кто продает, более или менее приличный интернет-магазин только один — **superheroes.ru**. Тамошний ассортимент не то чтобы поражает воображение: есть фигурки Марио и его свиты, Мегамена, героев фильма **Final Fantasy VII: Advent Children**.

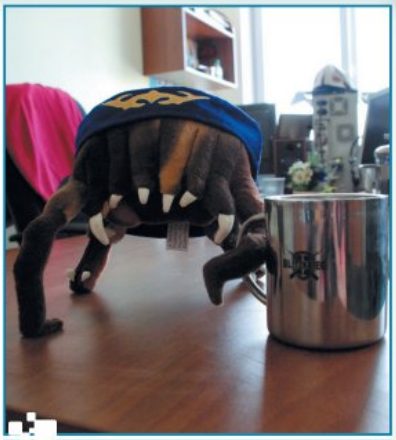
На **gadgettoys.ru** дела обстоят похуже: присутствуют Хитмен, Лара Крофт, Каин из серии **Legacy of Kain**, куча персонажей из **Resident Evil 4**, но большая их часть на момент написания этого текста числилась в категории «Нет на складе».

Так что если есть желание обзавестись фигуркой, отправляйтесь сразу на **play-asia.com**. Там и выбор большой, и доставка не намного дороже, чем в российских магазинах.

Магазин Valve

Где купить: store.valvesoftware.com
Цены: $10-50

К мерчандайзу игровые компании обычно относятся спустя рукава, что в высшей степени странно: если у ее игр есть свой круг поклонников, то, очевидно, есть и потенциальные покупатели на мерчандайз. То ли дело **Valve**: на своем сайте она организовала магазинчик с огромным по меркам игрового мерчандайза ассортиментом. Чего тут только нет: плакаты, футболки, коврики, бейсболки, клавиатуры, арт-буки, гайды, DVD с дополнительными материалами... Но главное, конечно, это плюшевые вортигонты и хедкрабы.



У нас в офисе уже довольно давно живет хедкраб Абдулладжон, родом из магазинчика Valve.

Вортигонт откровенно дурацкий и интереса не вызывает, а вот хедкраб представлен в двух вариантах: в виде шляпы и просто в виде игрушки. Один такой экземпляр безвылазно живет у нас в офисе, носит казахскую тюбетейку и, как считается, приносит удачу при сдаче номера.

PlayStation 3 под хохлому

Где купить: бутик Симачева в Москве, www.denissimachev.com
Цена: 51 000 руб.

Денис Симачев — один из немногих российских дизайнеров, чье имя хоть кому-то что-то говорит. Выдающихся свершений за Симачевым не числится, его вещи если кого-то и могут эпатировать, то разве что иностранцев — за счет прямолинейного, нахрапистого использования русской и советской символики. В числе прочего есть серия, расписанная под хохлому: одежда, мотоциклы, автомобили и даже PlayStation 3. Несколько расписанных под хохлому PS3 были заказаны **Sony** к весеннему запуску приставки в России, их изображения использовались в рекламе, а потом

они поступили в продажу в бутик Симачева. Выглядят они действительно красиво, но поскольку это дизайнерские вещи, ценник задрали в два с половиной раза по сравнению с обычной, магазинной версией. Приставок было изготовлено совсем немного, и на момент сдачи этого текста (начало декабря) в наличии оставался всего один экземпляр.

Guitar Hero 3 и Rock Band

Где купить: ozon.ru, gamepark.ru
Цена: ~2500-4000 руб.

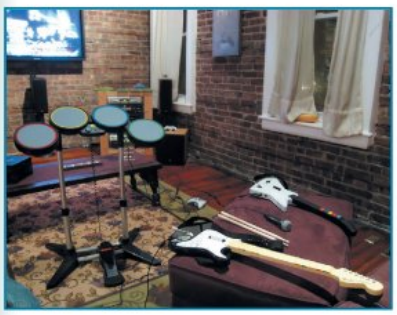
Несколько лет назад американская компания **Harmonix** выпустила на приставках музыкальную игру **Guitar Hero**, которая в мгновение ока стала хитом. Ничего особенно нового она не предлагала: как и во всех музыкальных играх, смысл состоял в том, чтобы попадать в ритм. Что было действительно новое, так это контроллер в форме гитары, именно ему **Guitar Hero** обязана своим успехом. Первая часть продалась безумным тиражом, вторая часть тоже, а после этого Harmonix перешла в собственность **MTV Games**, и серия раздвоилась, словно амеба. Права на Guitar Hero остались у **Activision**, но после ухода Harmonix она перепоручила триквел студии **Neversoft** (серия **Tony Hawk's**, вестерн **Gun**). Harmonix по-быстрому создала новый проект — Rock Band.

В Guitar Hero можно играть только на гитарах и максимум вдвоем, а Rock Band предложила сразу целый набор инструментов (две гитары, барабаны, микрофон) и режим игры на четверых. То есть если у вас есть под рукой компания друзей, можно собрать целую музыкальную группу.

Лучше всего эти игры подходят для вечеринок — это и музыка, и веселое развлечение, и еще к тому же импровизированное соревнование.

Первые две части Guitar Hero в России купить было сложно: они выходили только на приставках и завозились в крайне малых количествах. Изданием третьей части озаботился «**Новый диск**», ее можно приобрести в вариантах для PC и Wii за 2000-2500 рублей. **Rock Band** вышел только на Xbox 360, PS3 и PS2, в России не издается никем, да и стоит прилично: на Западе — $150-260, у нас — сколько совесть позволит продавцам (на момент сдачи текста в московских магазинах Rock Band еще не было, появится в течение декабря), но, очевидно, не меньше 4000-5000 рублей.

Из музыкальных аксессуаров мы бы еще посоветовали приобрести коврик, но их тоже завозят в Россию какими-то гомеопатическими дозами и очень выборочно.



Пряжки для ремней

Где купить: nesbuckle.com
Цена: $13-65

Представители почти любой субкультуры имеют не только свою идеологию, но и неписаные стандарты того, как они должны выглядеть. Эмо-кидов можно опознать по подведенным глазам и преобладанию темного цвета в одежде. А как можно опознать заядлого геймера? Кто-то наряжается в одежды героев игр, но шить и заказывать их дорого и муторно. Из готовых решений есть разве что футболки и бейсболки. Другие элементы одежды с ярко выраженным геймерским «окрасом» встречаются редко — но все же встречаются.

На сайте nesbuckle.com можно заказать пряжку ремня (и, если хочется, сам ремень, но он обычный) в форме геймпада от NES, SNES и Sega Genesis (Mega Drive), а также джойстиков для NES и Atari. Делаются они не с нуля, а на основе настоящих и к тому же бывших в употреблении контроллеров.

Откровенно говоря, выглядят эти пряжки по-идиотски, но если хочется эпатировать окружающих — самое оно.

Геймпад-матюгальник

Где купить:
mugentoys.com/98316443977.html
Цена: $25

Если пряжки ремня в форме геймпада NES вам мало, можете приобрести еще и громкоговоритель в том же форм-факторе — ЧТОБЫ, ЗНАЕТЕ ЛИ, ПООРАТЬ НА ОКРУЖАЮЩИХ. Смотрится диковато, но ведь в этом и смысл.

Вино серии American McGee's Grimm

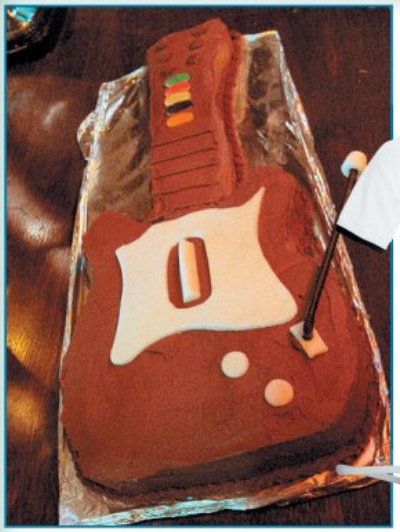
Где купить: vgawine.com
Цена: $20

Серия **American McGee's Grimm** еще даже не стартовала, но мерчандайз по ней уже существует. И это не какие-нибудь там фигурки-футболки-постеры, а коллекционное вино! Подробнее о том, как и по чьей инициативе оно появилось, читайте в рубрике «Центр внимания», ну а прямо сейчас отправляйтесь на сайт **vgawine.com**, чтобы заказать L'Engarran (с Рапунцель на этикетке) по $25 за бутылку и **Côte de Brouilly** (с Красной Шапочкой) по $18. Будет с чем встречать Новый год.

Игровые торты

Где купить: вдохновиться на gamecakes.com, заказать — в ближайшей кулинарии
Цена: сколько получится

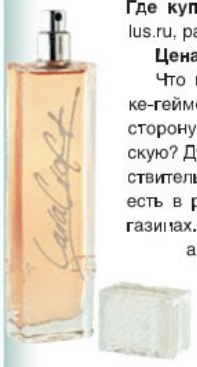
Вино из серии **American McGee's Grimm** хорошо бы сопроводить чем-нибудь вкусным. Например, тортом. Кулинарий, которые пекут



игровые торты и доставляют их по всему миру, к сожалению, не существует, зато есть сайт **gamecakes.com**, где можно посмотреть на опыты других людей, набраться идей и ненавязчиво подбить маму/жену/девушку на изготовление такого торта. На Западе идея печь торты в виде игровых приставок и по мотивам игр в какой-то момент стала столь популярной, что одна женщина, пекущая их, даже попала на обложку именитого компьютерного журнала Wired.

Если надумаете печь торт, не поленитесь, сфотографируйте его и пришлите нам фотку на ***special@igromania.ru***.

Духи Lara Croft



Где купить: aromat.ru, parfumplus.ru, parfumagaz.ru

Цена: ~300 руб.

Что можно подарить девушке-геймеру, чтобы и женскую сторону ублажить, и геймерскую? Духи Lara Croft — они действительно существуют и даже есть в российских интернет-магазинах. Вот как описывают их аромат: «*Аромат посвящен новому поколению женщин — динамичных, независимых и сексуальных. Верхние ноты — фруктовые, с явными акцентами малины и граната, подчеркнуты аппетитными карамелью и черной смородиной. Сердце составлено из фрезии и орхидей, лилий, гелиотропа и анисовых семян. Нижние ноты: черный перец и роза формируют искрящийся коктейль, дополненный тропическими элеми (особой группой смол). В шлейфе остается слегка древесный аромат ветивера и мускусная основа с намеком ванили*».

А вот что пишет одна из посетительниц сайта **aromat.ru**, имевшая дело с этими духами: «*В течение последних пяти лет я здесь заказываю четвертый флакон для дочки, ей уже двадцать лет. Она тоже любительница Лары Крофт и предпочитает сладкие ароматы. Соотношение цена/качество, я считаю, очень достойное*».

Женская одежда

Где купить: gamerswife.com

Цена: $3,5-29

Одежда на gamerswife.com простоватая, но всяко лучших обычных мерчадайзных маек: черных как смоль (с чуть ли не переводной картинкой) и плотных, как брезент.

Чего еще хотят женщины, кроме как цвести и пахнуть? Очевидно, хорошо выглядеть, и не последнюю роль в этом играет одежда. Тут всеблагой интернет нам мало поможет, но кое-чем поживиться можно. На сайте **gamerswife.com** находится магазин с товарами для женщин, которые, цитируем, «*любят мужчин, любящих игры*». В наличии майки (не только женские, но и мужские тоже), толстовки и нижнее белье с рисунками геймпадов и надписями «*Perfect husband/wife. Content rated by husband/wife*» (пародия на рекомендации ESRB), стикеры, коврики для мыши, кружки, блокноты, открытки и постеры. Словом, обычный набор. Одежда на gamerswife.com довольно простая и невзыскательная, ходить в такой по улице не будешь. Но хотя бы для дома сойдет.

Приставки с драгоценностями

Где заказать: bling-my-thing.com

Цена: $5-2000+ (не включая стоимость драгоценностей)

Если хочется роскоши и бюджет эту роскошь позволяет, можно разориться на инкрустацию своего компьютера или приставки (а также телефонов и многих других вещей) драгоценными камнями. Занимается этим немецкая фирма **Bling My Thing**, и стоить такое удовольствие будет тысячи долларов, зато если закинуть фотографии ваших драгоценных (в прямом смысле) гаджетов в Сеть, они обойдут половину игровых сайтов — при условии, что вы не пожалели денег на камни и рисунок получился удачный.

С игровыми компаниями Bling My Thing тоже работали, на их счету, например, Xbox 360 с изображением Лары Крофт, сделанный по заказу **Eidos**.

Вообще, идея украшать электронику драгоценными камнями и металлами появилась давно, и время от времени производители luxury-вещей выпускают разного рода аксессуары для богатых людей. Например, в 2006 году **Карл Лагерфельд** совместно с **Chanel** выпускал золотые панельки для Xbox 360, инкрустированные бриллиантами, а **Christofle** — серебряные (около 1000 евро за штуку), но производились они в штучных количествах и быстро находили покупателей. Найти их можно разве что на онлайн-аукционах.

Среди клиентов Bling My Thing есть и игровые издательства — Eidos, Microsoft, Nintendo.

За инкрустацию в Bling My Thing отвечает целая команда дизайнеров во главе с японкой Аяно Кимурой.

ИГРОВОЕ КИНО

Хитмен (Hitman)

- **Жанр**: «Красная жара»
- **Режиссер**: Ксавьер Генс
- **Сценарий**: Скип Вудс
- **В ролях**: Тимоти Олифант, Ольга Кириленко, Дугрей Скотт, Роберт Кнэппер
- **Сайт**: ***www.hitmanmovie.com***

Вполне себе славянского вида модель Ольга Кириленко загримирована так, чтобы сразу было видно: да — скифы мы, да — азиаты.

Хитмен смотрится не так солидно, как в игре, и дело тут не в актере, а скорее в режиссере и операторе: в «Крепком орешке 4.0» Тимоти Олифант был более чем дееспособным злодеем.

Местами российский антураж выглядит более-менее правдоподобно, но общую картину задают все же солдаты в ушанках (в теплое время года!) и надписи вроде «Народен театър Иван Вазов».

Кто и зачем затеял чехарду во властной верхушке России, так и остается непонятным.

А вот кто удался, так это ФСБшник. Сходства с Сергеем Ивановым не заметить невозможно.

Удивительно, что «**Хитмен**» (в российском прокате он называется «**Хитмэн**», но писать через «*э*» нет никаких сил) вообще попал в российские кинозалы. В 2006 году Федеральное агентство по культуре и кинематографии — главный цензурный комитет в стране — не хотел давать прокатное удостоверение комедии «**Борат**», в целом незлобной и если уж и умаляющей чью-то гордость, то исключительно США. А вот «Хитмен» топчет конкретно нас. Президент РФ Михаил Беликов перемещается по Санкт-Петербургу почти без охраны. Брат президента торгует наркотиками, оружием и невольницами; одевается в стиле «ростовский папа»: меха, золото, пистолет. Простые милиционеры, которых можно встретить на улицах Питера, напоминают пельмени в фуражках. Сотрудник ФСБ отчетливо произносит: «*Мы здесь живем по своим законам*». Русские мужчины заговаривают на улицах с русскими девушками: «*Сколько?.. Сука!*» Все русские девушки действительно заняты проституцией, но ведут себя ханжески. Важная для сюжета путана Ника (**Ольга Кириленко**), несмотря на богатый профессиональный опыт, совсем не умеет ругаться по-русски и только перейдя на язык Шекспира и Байрона выдавливает: «*Cocksucker!*» Серо. Прохладно. Всюду спецназ в противогазах, будто бы сбежавший из **Killzone**. На заднем плане обычно видна надпись «*Москва*» или черно-белое фото собора в золотой рамочке (цветную фотографию к нам еще не завезли), ящики «*Осторожно!*» или обшарпанный грузовик. Край света. Конец всего. Россия.

Все остальное, что хочется рассказывать о «Хитмене», тоже относится к культурологии. В основном это штрихи к портрету самого Агента-47 (**Тимоти Олифант**). Вырос в тренировочном лагере, по которому бегал в больничной пижаме. Кажется, невинен: на обнаженную женскую грудь 47-й старается не смотреть, в постели колет девице успокоительное. К играм серии Hitman относится с симпатией. На детей-геймеров глядит по-доброму, а ведь мог бы и полоснуть.

И, да, о главном: планка качества для экранизаций осталась на прежнем уровне. За последние 10 лет по мотивам игр не снято почти ни одного приличного фильма — и «Хитмен» с его клюквой, шлюхами, поножовщиной на Московском вокзале, наркотой, крестами, ФСБ, расстрелом архитектурных ценностей с вертолета и другой многообещающей пиротехникой — так вот, «Хитмен» не исключение.

Резюме: Как художественный фильм «Хитмен» абсолютно беспомощен. Как культурный посыл — непонятен: вся эта клюква — для смеха или они это всерьез?

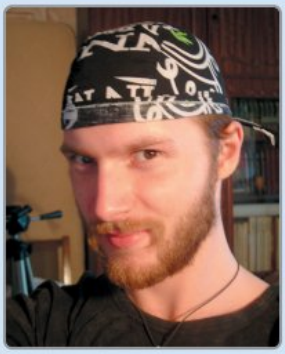
Оценка: ★★★★★

НОВИНКА!
Mini Pringles
SOUR CREAM & ONION
PAPRIKA
CHEESE & ONION
ORIGINAL
НИЧЕГО СЕБЕ MINI!
На правах рекламы. Товар сертифицирован.

Андрей Александров

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Любой геймер, если он по-настоящему увлечен MMORPG, не задумываясь, выложит за коробку с хорошей онлайновой игрой долларов 50. А потом, прозомбированный талантливыми разработчиками, будет исправно нереститься в их кошелек суммами поменьше — абонентская плата редко превышает $19, но ведь их нужно платить каждый месяц.

Давайте вооружимся калькулятором и посчитаем. Предположим, мы имеем дело с очень качественной MMORPG, разработка которой обошлась... ну, скажем, в $100 млн (прописью: сто миллионов). Сумма большая, но не запредельная, скоро онлайновые игры будут стоить еще дороже. Опять же, вообразим, что тайтл купило и начало в него играть где-нибудь 4 млн человек. Тоже достаточно большое число, но тоже не запредельное — в некоторые MMORPG играет куда больше геймеров. Теперь берем стоимость коробочки с игрой — не самый дорогой вариант — $40. Умножаем... получаем, что только на продажах заработано 160 млн. То есть разработка уже полностью окупилась, да еще $40-50 млн можно было потратить на рекламную кампанию.

Забавно, правда? А теперь возьмем абонентскую плату (допустим, усредненную, $14/мес) и помножим ее на число подписчиков и число месяцев в году. Получается красивая цифра — $672 млн. Конечно, поддержка, трафик и сервера — стоят денег. Но не полмиллиарда же?!

Вот вам одна из причин, почему все разработчики и издатели так стремятся запустить как можно больше онлайновых игр? Да, на однопользовательских проектах столько заработать ой как непросто.

Алексей Макаренков,
редактор раздела

Тучи над NCsoft?

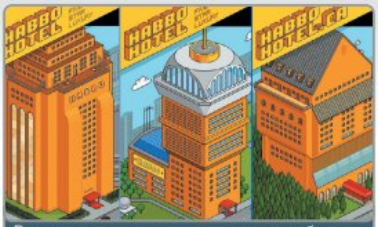
Aion — не только один из главных релизов NCsoft в 2008-м, но и самый перспективный MMO-проект грядущего года.

Акции компании **NCsoft** за полтора месяца упали почти в два раза — с 84 600 до 45 000 вон. Вероятнее всего, это стало результатом не очень удачного старта нового проекта издательства — MMORPG **Tabula Rasa**. Информация о продажах не раскрывается, но, судя по тому, что сейчас на территории США и Европы запущено всего четыре игровых сервера (из которых только европейский населен достаточно плотно), они не очень высоки.

Впрочем, столь серьезное падение все равно выглядит странным — в целом показатели корейской компании очень даже неплохи. Чистая прибыль компании в третьем квартале этого года упала всего на пять процентов, составив $11 млн. Хорошо держатся и основные проекты фирмы — лишь доходы от **City of Heroes** и **City of Villains** снизились почти на 10% (тем не менее буквально на днях NCsoft выкупила все права на них). С другой стороны, стабильные результаты показывают обе части **Lineage**, а серия **Guild Wars** вообще бьет рекорд за рекордом — ее продажи после выхода очередного дополнения увеличились аж на 57%. Достаточно серьезные у компании и планы на будущее — на рубеже 2008-2009 годов, напомним, должны выйти **Guild Wars 2** и **Aion: Tower of Eternity**.

Однако на фоне падения акций издание **Korea Times** поспешило даже заявить, что NCsoft вообще планирует уйти из MMOG-бизнеса, переключившись на другие интернет-сервисы. Однако сама компания вскоре опровергла это. **Ким Тейкджин**, исполнительный директор, действительно заявлял на одном из своих выступлений, что ему интересны социальные сети — но исключительно с точки зрения их использования в онлайн-играх.

Виртуальное воровство



В таких вот страшенных домишках набралось скарба на $4 тыс.

Habbo Hotel — это простенькая условно-бесплатная MMORPG для подростков, где каждый желающий может создать своего аватара, поселиться в «отеле» и предаться достаточно стандартному набору развлечений: знакомствам, общению и танцулькам. Удивительно, но в Хаббо-отеле разрешено самостоятельно обустраивать свою комнату, причем лучшие вещи, конечно же, продаются за реальные деньги.

Ну а где замешаны настоящие доллары и евро, там есть и такие же настоящие преступления. Голландская полиция арестовала семнадцатилетнего юношу, обвиняемого в краже виртуальной мебели аж на $4 тыс. Кроме него, было допрошено еще пятеро подростков, которые также подозреваются в участии в преступлении. Воровство велось посредством взлома чужих аккаунтов и перемещения вещей в собственные комнаты. Срок, который грозит арестованному, не оглашается.

Двойной онлайн от Interplay

Чуть было не скончавшаяся студия **Interplay**, заработав денег на продаже своей интеллектуальной собственности **Bethesda**, продолжает грезить светлым будущим, основная часть которого пройдет в онлайне. Компания даже пригласила **Джейсона Андерсена** (дизайнер **Fallout**, ведущий программист **Arcanum**, бывший «тройкист») на роль креативного директора нового секретного MMORPG-проекта. Это, кстати, не значит, что на Fallout Online поставлен крест — обе игры планируется делать параллельно.

Сейчас все эти светлые планы разбиваются об одно обстоятельство — недостаток денег. На сделке с Bethesda было заработано $5,75 млн. Бюджет же одного только Fallout Online оценивается во все $75 млн. И заинтересованного инвестора все еще не наблюдается...

Nival Online наступает

Granado Espada цепляет с первого взгляда своей уникальной стилистикой.

Nival Online продолжает операцию по захвату российского онлайн-рынка. Вслед за началом бета-теста «**Пиратии**» и анонсом собственных «**Аллодов онлайн**» последовали еще две любопытных новости. Первая из них — компания становится издателем MMORPG **Granado Espada** (обзор по ней можно прочитать в «Игромании» №10'2007 год) от корейской студии **IMC Games**. Действие игры происходит в средневековье, на выдуманном континенте, который активно колонизируют выходцы из Европы. Помимо очень оригинальной стилистики и необычного мира, игра может похвастаться еще и оригинальной концепцией — управлять в ней предстоит не одним героем, а целыми тремя, каждый из которых обладает уникальными особенностями и собственной системой развития.

Вторая любопытная новость — подписание с китайской компанией **Beijing Perfect World** договора на издание в России игры **Perfect World**, которая троекратно признавалась лучшей онлайн-игрой в Китае. По сути, перед нами очередная восточная MMORPG, только не с корейским, а с китайским колоритом. При ее создании разработчики опирались на историю и традиции Поднебесной. Герой в Perfect World, как и во многих других онлайновых ролевках, может построить собственный дом и изучить при этом китайскую архитектуру. В целом же геймплей достаточно стандартный — прокачка и развитие персонажа, рейды, квесты, PvP. Nival Online обещает аккуратно перевести на русский язык всю игровую начинку обеих проектов и выпустить их локализации уже весной 2008 года.

Деньги, деньги...

Вкладывать в онлайн громадные суммы — это уже, пожалуй, обыденность. В начале октября мало кому известная компания **Providence Equity Partners** вложила $300 млн в **ZeniMax Media**, получив в обмен крупный пакет акций и место в совете директоров. ZeniMax, напомним, владеет известной студией **Bethesda Softworks**, а недавно открыла и онлайновое подразделение **ZeniMax Online**.

Никаких конкретных анонсов пока не было, поэтому давайте чуточку отвлечемся и позволим себе пофантазировать. $300 млн — это бюджеты двух-трех очень крупных MMORPG. Каковы шансы, что одной из них окажется онлайн-игра по **The Elder Scrolls** — самой популярной вселенной Bethesda и одной из самых популярных RPG-вселенных вообще? На наш взгляд, очень высокие.

Коротко о важном

Age of Conan — переносов даты выхода больше не будет.

- По словам **Рона Ксенуса**, исполнительного директора **Codemasters**, компания планирует издавать по одному онлайн-проекту в год. Какими-то конкретными анонсами это заявление подкреплено не было.
- **World of Warcraft** продолжает ставить рекорды — на ноябрь месяц число подписчиков составило 9,3 млн. Этот рост самым лучшим образом отразился и на доходах **Vivendi Games**, издателя игры — в третьем финансовом квартале они возросли до 216 млн евро.
- **Sibilant Interactive** и известный модельер молодежной одежды **Денис Симачев** подписали контракт, согласно которому виртуальные вещи, разработанные модельером, появятся в мире игры **W.E.L.L. Online**.
- По слухам, **Electronic Arts** провела масштабные увольнения в **EA Mythic** (разрабатывает **Warhammer Online: Age of Reckoning**) и команде, занимающейся поддержкой **Ultima Online**. Причины — общее сокращение расходов гиганта-издателя.
- **Sony Online Entertainment** планирует открыть в Индии студию, которая займется продвижением MMORPG на рынок этой страны.
- На серверы **Vanguard: Saga of Heroes** в несколько этапов будет установлен Game Update #3. Помимо исправления багов, улучшения картинки и прочих мелких изменений, игроков высокого уровня ждет достаточно большое количество рейдового контента.
- Разработчики **Age of Conan** еще раз подтвердили, что 25 марта 2008 года является окончательной датой выхода игры и больше нас не ждет никаких переносов.

PvP в Warhammer Online хватит на всех!

Сразу видно — в Warhammer Online готовятся к релизу.

После некоторого затишья из стана **EA Mythic**, разработчиков ожидаемой MMORPG **Warhammer Online**, снова стали поступать любопытные новости. Самая интересная вот какая: окончательно подтвердилась практически полная ориентация проекта на PvP (вернее, RvR — так здесь называют сражения между игроками, выступающими за разные стороны). Например, в игре совершенно не будет PvE-серверов. Зато будут RvR-сервера без ограничений (за исключением персонажей самых мелких уровней, убивать можно всех и везде — главное, чтобы относились к стороне, противоположной вашей), RvR с ограничениями (есть специальные зоны, в которых убийство запрещено) и RP (то же самое RvR с ограничениями, но для любителей поразмышлять в лесах, вести долгие беседы в чатах, устраивать парады на городских площадях).

Еще одна интересная новость «в копилку» RvR — самые лучшие вещи и награды в Warhammer Online будут выдаваться за успешную осаду вражеских городов. Это подтолкнет игроков к еще более активному взаимоуничтожению друг друга. Кстати, кроме городов, были анонсированы и крепости.

Интересные подробности стали известны и о развития персонажей. Схема в общих чертах очень похожа на ту, что применена в **World of Warcraft**: в начале игры выбираем класс, а на четверти пути к максимальному уровню получаем первые очки, которые разрешено вложить в одну из трех специализаций. Вояку можно научить наносить больше урона — или, наоборот, сделать более крепким. Маги получат доступ к разным типам заклинаний. К максимальному уровню получится полностью прокачать одну из трех веток — и «захватить» некоторые умения из двух других.

Последняя приятная весть касается доспехов, их можно будет перекрашивать в любой цвет. Это частично решает проблему, когда вещи разных сетов по-разному раскрашены.

Кроме того — и это уже не так здорово — разработчики заявили, что гарантированно выпустят игру в 2008 году. Так что это, возможно, чревато очередным переносом релиза — ведь раньше речь шла о весне.

Алена Ермилова

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ИГРА В ОНЛАЙНЕ НА DVD

В этом месяце почти весь раздел «Игра в онлайне» на нашем DVD посвящен играм, которые были показаны на «ИгроМире». Вас ждет огромное количество свежайших скриншотов, интересные интервью, несколько видеороликов и игровых клиентов. Радостная новость для поклонников браузерных игр: начиная с этого номера на нашем диске открывается постоянный подраздел, посвященный исключительно браузеркам.

Конан-варвар

Огромная подборка самой различной информации о готовящейся к выходу (релиз запланирован на март) MMORPG **Age of Conan**. Разработчики поделились с нами эксклюзивными скриншотами, концепт-артами, обоями для рабочего стола и видеороликом, в котором проводится небольшая экскурсия по миру игры.

И самое интересное — два эксклюзивных интервью: с **Оливером Кунцом** и **Эрлингом Эллингсеном**. Они ответили на наши вопросы о строительстве домов, штурме гильдийских крепостей, фермерстве и крафте, о результатах бета-теста и, конечно, о перспективах развития игры.

С «ИгроМира» по нитке

На «ИгроМире» наши корреспонденты посетили все стенды, на которых были представлены онлайновые проекты. На DVD этого номера вас поджидают следующие материалы:

■ **«Аллоды онлайн»**: интервью с президентом **Nival Online Сергеем Орловским** и продюсером проекта **Ларисой Нуретдиновой**;

■ **Requem Online**: скриншоты, снятые нами на выставке, и интервью с пиар-менеджером **Марией Капля**;

■ **HanbitSoft**: интервью с генеральным директором **Ричардом Сунгом**, анонсы множества корейских игр;

■ **«Тайный город онлайн»**: материалы по игре и интервью с **Вадимом Пановым** (автором книг о Тайном городе) и **Антоном Юдинцевым** (президентом компании Gaijin);

■ **«Акелла онлайн»**: интервью с директором компании **Александром Кожевниковым**;

■ **Pirates of the Burning Sea**: на «ИгроМире» наши корреспонденты провели в игре около часа и теперь готовы поделиться с вами впечатлениями;

■ **Lava Online**: первые новости из постапокалиптического мира этой необычной MMOG;

■ **Millidor Online**: большая подборка скриншотов и интервью с руководителем проекта **Денисом Назенцевым**;

■ **Nine Dragons**: обзор игры и интервью с разработчиками;

■ **GDteam**: интервью и подборка материалов по новым играм компании — **8Day**, **CSOnline** и **World of Tides**;

■ **«Бука»**: интервью с руководителем отдела пиар и рекламы **Георгием Добродеевым**.

Браузерные игры

Несмотря на то что миллионы геймеров перебираются в большие MMOG-миры, популярность браузерных игр совсем не падает. Напротив, Россия сейчас переживает настоящий бум браузерок, чуть ли не каждый месяц запускаются новые тайтлы. Но далеко не все они становятся популярными, не все заслуживают внимания.

Начиная с этого номера мы будем рассказывать вам о самых успешных и перспективных браузерных играх. Сегодня вас ждет подробная информация о браузерке **«Фрагория»** от компаний **«Русофтваре»** и **«Акелла онлайн»**. Смотрите скриншоты, устанавливайте клиент, читайте интервью.

Force of Arms

В журнале вас поджидает интервью с разработчиками **Force of Arms**, а на диске собрана большая подборка материалов, которые разработчики сделали специально для «Игромании»: скриншоты, фотографии, рендеры, концепт-арты и обои.

Статьи

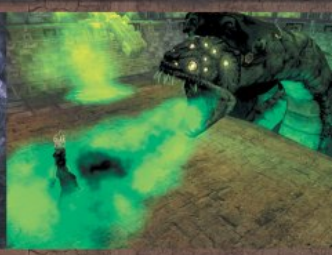
Наш статейный архив пополнился новыми материалами. Во-первых, приглашаем всех на традиционную экскурсию по миру **Ragnarok Online** — на этот раз мы посетим Лайтхайзен и окрестные данжены. Во-вторых, вас ждет рассказ об аренах — PvP-локациях в **World of Warcraft**. И, наконец, с помощью **Михаила Иваненко** из **Sibilant Interactive** мы узнаем, чем в игровых компаниях занимается SFX-художник. ■

Разработчики из Funcom рассказали на «ИгроМире» много интересного про Age of Conan.

Avencast™

Ученик чародея

Мечом ты можешь не владеть...
но файерболл метать обязан



РЕКЛАМА

ClockStone

© Avencast™, ClockStone™ and its logos are trademarks or registered trademarks of ClockStone Software GmbH.
© 2007 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com.
© 2007 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru, 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21.
Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums.

Русс Бит-М
www.russobit-m.ru

PLAY TEN
INTERACTIVE

Алена Ермилова
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@GROMANIA.RU

FORCE OF ARMS
БОЕВЫЕ РОБОТЫ ОНЛАЙНА
НА МЕХЕ ПО ПРЕРИИ

- Жанр
  MMORPG
- Издатель/разработчик
  Wardog Studios
- Сайт игры
  www.forceofarms.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

Несмотря на огромную популярность боевых роботов, разработчики PC-игр удивительно инертны — игр с участием стальных гигантов выходит крайне мало. Это при том, что на консолях такие тайтлы появляются очень часто.

В онлайновых же играх с роботами и вовсе беда, порулить ими разрешают разве что в экшенах (**Battlefield 2142**, **Enemy Territory: Quake Wars**) да в некоторых второсортных MMORPG. Но, похоже, очень скоро ситуация изменится. К релизу потихоньку подбирается онлайновая ролевка **Force of Arms**, где в качестве главных героев выступают не эльфы, не гномы и даже не варвары, а самые настоящие мехи. О непростой жизни в виртуальном мире далекого будущего нам рассказал руководитель проекта **Джефф Ньюкомб** из **Wardog Studios**.

Допрыгались

Год 3242. Развитие земной цивилизации идет не столько интенсивным, сколько экстенсивным путем. Технологии развиваются, но куда больше внимания правительство уделяет заселению новых миров. Полным ходом идет колонизация далеких планет.

На простых космических кораблях до систем, пригодных для обитания, разумеется, не долетишь, а вот на космолетах, оборудованных системой сверхсветового перемещения (FTL — Faster-Than-Light), — очень даже. Одна проблема — людей катастрофически не хватает, приходится использовать роботов, которые первыми выбрасываются на новые планеты, обживают их, и только после этого в новый мир подтягиваются колонизаторы.

*Довольно скоро стало понятно, что создавать «универсальные» колонии на каждой планете невыгодно. Куда проще и дешевле сделать каждую колонию узкоспециализированной и наладить между мирами мощную торговую сеть. Так появились четыре мега-корпорации: **Lukron**, **Senka**, **Genoma** и **Zekcom**, которые и поделили между собой сферы влияния над колониями.*

Однако благополучие длилось недолго. В какой-то момент FTL-система дала сбой и отрезала удаленные колонии от Земли, связь была полностью прервана. Колонии, живущие исключительно за счет торговли, стали потихоньку вымирать.

В условиях острой нехватки продовольствия и медикаментов корпорации рассорились друг с другом, начались кровопролитные войны. Население колоний резко сократилось, а единственной оставшейся планетой, на которой сохранились условия, более или менее подходящие для существования человека, оказалась K-9WD.

У главного героя только два выбора: либо попытаться наладить связь K-9WD с Землей, либо завоевать планету, целиком подчинив ее своей власти.

[Игромания]: Где будет происходить действие игры? В предыстории постоянно упоминается планета K-9WD, но при этом фигурируют и другие миры.

[Джефф]: Поначалу игра будет идти только на K-9WD Gamma, и до тех пор, пока геймер не наладит связь с Землей или не захватит власть на планете, удрать с K-9 не получится. Отвоевав планету, игрок сможет, во-первых, переименовать ее, а во-вторых, получить контроль над космическими технологиями и наконец-то выйти в межпланетное пространство. Земля же в игре практически не фигурирует; несколько раз ее упоминание встречается в квестах, но не более того.

[Игромания]: Правда ли, что вы активно привлекаете к разработке комьюнити? С одной стороны, здорово, что геймеры могу поучаствовать в создании игры. Но с другой — как-то это не совсем профессионально. Ведь девелоперы всегда лучше знают, как делать игру.

[Джефф]: Ну почему же? Игроки иногда дают очень интересные советы, вносят нестандартные предложения. Разработчик в данном случае выступает в роли скульптора — от всего, что было придумано, надо отсечь лишнее, оставив самое интересное. Иначе игра вообще никогда не доберется до релиза.

Однако в целом вы правы, основную часть работы, конечно же, делаем мы сами. Но вот, например, один из роботов в игре, Shadowstar, полностью придуман посетителями нашего форума, они даже эскизы рисовали, нам оставалось лишь перенести их в 3DS Max.

Или вот недавно кто-то предложил нам очень необычную идею; вкратце опишу ее. На планетах остро стоит проблема терраформинга. Очень часто бывает нужно выровнять один участок или, наоборот, вырыть котлован. Простыми средствами это сделать очень сложно, да и долго. Зато можно модифицировать ландшафт при помощи комет. Высылаем робота к небесному телу, смещаем траекторию движения и направляем комету (только обязательно маленькую) в нужный участок планеты. Предварительно закладываем в почву взрывчатку, чтобы встречный направленный взрыв уменьшил ударную волну, и вот уже огромный кратер для застройки готов.

Понимаю, это не совсем стандартный элемент геймплея для MMORPG, больше похоже на какую-нибудь стратегию, но такова уж Force of Arms. Мы стараемся не зацикливаться на жанровой принадлежности, просто делаем интересную игру.

Настольные предки

Идея создать Force of Arms возникла не на пустом месте. Один из разработчиков — Патрик Гамильтон — около десяти лет назад делал настольную ролевую игру про роботов, которые колонизируют галактику. Игра так и не появилась на прилав-

Легкие мехи передвигаются по пустыням K-9WD как стада кенгуру. Тяжелым роботам сложнее — они вязнут в песке.

ках, зато главные идеи из нее легли в основу Force of Arms.

[Игромания]: Расскажите поподробнее про механику игры.

[Джефф]: Несмотря на то, что главный герой игры — человек, игроки будут видеть его редко. Разве что в начале, когда кастуют персонажа, и на базах. Остальное же время геймерам предстоит провести внутри огромных роботов.

В этом, пожалуй, главная особенность Force of Arms. Характеристики роботов постоянны — изменять их можно, только переделывая сами мехи, прокачиваются же только способности персонажа-человека. Соответственно, подбирая (или собирая) себе очередную машину, нужно внимательно следить, чтобы параметры робота соответствовали характеристикам персонажа.

Что касается геймплея и квестов, во многом они похожи на другие MMORPG, с той лишь поправкой, что сеттинг у нас отличается. Самые первые квесты помогут игрокам быстрее набрать деньги и вырасти в уровне, собрать хорошую экипировку. Чем дальше, тем больше будет заданий, позволяющих совершенствовать своих роботов и получать разные артефакты.

*В игре будет четыре типа роботов: легкие — **Light** (от 5 до 44 тонн), средние — **Main** (от 45 до 99 тонн), тяжелые — **Heavy** (от 100 до 199 тонн) и сверхтяжелые — **Super Heavy** (от 200 до 300 тонн). На момент старта игры у каждой корпорации есть всего несколько типов роботов, но по мере развития игры разработчики будут добавлять новые разновидности.*

[Игромания]: Робот — это ведь фетиш. Каждый захочет заполучить самого красивого и мощного. Насколько сильно можно будет модифицировать мехи?

[Джефф]: На момент старта игры у геймеров будет возможность создать отдельные уникальные части для своих боевых машин. Это аналог крафтинга в других MMORPG. Но новые руки/ноги/элементы корпуса на характеристиках будут сказываться не так уж сильно. Да и полностью перекроить внешний вид роботов нельзя: геймеры смогут, скажем, разобрать мотор и улучшить некоторые его части, но переместить бортовые пушки или места крепления ракет будет невозможно, поскольку это базовая конструкция машины.

Но, повторюсь, все это лишь на начальных этапах развития игры. Позже мы планируем создать утилиту, в который каждый игрок сможет дизайнить себе роботов самостоятельно. Разумеется, сделать машину с максимальными характеристиками не получится — персонажа удастся пересадить только в меха с подходящими характеристиками, — но вот внешний вид... с ним можно будет вытворять все, что вздумается. Хотите — лепите робота-паука, хотите — годзиллу, а можно и просто огромный шар с пушками сделать.

[Игромания]: То есть на момент старта в игре не будет многих элементов? Не боитесь, что геймеры не захотят играть в такую «недоделанную» MMORPG?

[Джефф]: Вы же уже знаете, что мы вовсю привлекаем комьюнити к работе над игрой? Думаю, после старта ничего не изменится, геймерам будет так же интересно участвовать в создании Force of Arms.

Такое поэтапное развитие игры больше всего напоминает выход кампаний для Guild Wars. Каждая следующая часть проливает свет на события в предыдущей и добавляет что-то свое, новое. Сначала геймерам придется захватить власть на K-9WD, на что уйдет не менее трех-четырех месяцев, а там уже разработчики придумают что-то новое.

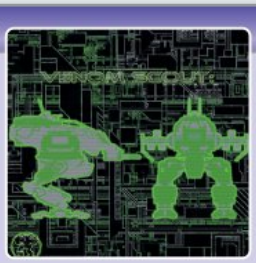
От RTS к RPG

Когда работы над Force of Arms только начинались, планировалась не MMORPG, а онлайновая RTS с ролевыми элементами. Но авторы, по собственному признанию, настолько увлеклись созданием дополнительных заданий и характеристик персонажей, что быстро перепрофилировали стратегию в ролевую игру.

[Игромания]: Поскольку игра об огромных роботах, сам собой возникает вопрос — всегда ли отдельно взятым мехом будет управлять один игрок? Не будет ли возможности порулить каким-нибудь роботом вдвоем или даже втроем?

[Джефф]: Ну вот, вы раскрыли одну из наших тайн. Мы эту возможность пока не афишировали, но да, будут роботы, управляемые несколькими пилотами сразу. Только это не стандартные мехи, а специальные боевые машины, которые будут встречаться в некоторых квестах.

Экономика должна быть



[Игромания]: Как вы собираетесь реализовать экономику в игре? Она будет такой же детальной, как, скажем, в EVE Online?

[Джефф]: Мы собирались сделать сложную экономику, но потом решили, что тогда игроки окончательно запутаются. Осваивать непростое управление роботами, изучать различные характеристики планет... если еще и экономика будет как в экономических стратегиях... Надо ведь и меру знать!

Поэтому весь капиталооборот в Force of Arms максимально упрощен. Будут локальные межпланетные базары, где можно продать или купить недостающие запчасти для роботов или полезные артефакты за местную валюту (мы называем ее Chit — расписки). Также разрешено устроиться на работу в одну из четырех корпораций: в этом случае деньги платятся в основном за квесты. Но ничего более серьезного мы пока не планируем.

Собственно, некоторые задания только так и можно будет пройти: игроки объединяются в небольшую партию, садятся внутрь одного робота (кто-то рулит, кто-то управляет пулеметами, кто-то ракетной установкой) и отправляются крушить, допустим, главного босса.

[Игромания]: В одном из интервью вы упомянули о некой необычной системе гибели персонажа. О чем речь? Или это тайна?

[Джефф]: Теперь уже не тайна. Дело в том, что мы очень долго подбирали подходящую именно для нашей игры систему гибели главного героя. Сначала планировали сделать гибель без потерь, потом, наоборот, смерть персонажа с утратой большей части экипировки. В итоге пришли к промежуточному решению.

У каждого героя будет несколько смертей, в результате которых он ничего не теряет. Но если лимит будет превышен, с каждой последующей гибелью будет отниматься все больше и больше вещей и очков. Число «бесплатных» смертей можно наращивать, выполняя квесты и зарабатывая положительную репутацию.

При каждой гибели вашего персонажа сервер будет подсчитывать, какие поступки он совершил за время жизни, и в зависимости от этого начислять или отнимать «бесплатные» смерти. Кстати, если персонаж совершил очень много хороших поступков, его аватарка появится в зале славы (Hall of Fame); там же можно будет оставить своеобразное «завещание потомкам» (если будет написано с ошибками, мы его немного подредактируем).

Винтики и шпунтики

Большинство современных MMORPG предельно аркадно. В бою не надо самому махать мечом или раскручивать файербол, достаточно нажать нужную кнопочку, и компьютер все сделает за игрока. Геймеру остается только попивать кофе у экрана монитора да продумывать, какая комбинация ударов будет наиболее эффективна против очередного противника.

На небольших роботах можно будет прятаться в засаде среди огромных валунов.

В Force of Arms все не так. Управление роботом больше напоминает хардкорный симулятор. Только чтобы сдвинуть махину с места, нужно последовательно нажать пять-шесть клавиш.

[Игромания]: Вы позиционируете свою игру как MMORPG, но управление делаете очень сложным, больше похожим на управление в симуляторах. Не лучше ли сделать игру более аркадной, чтобы любой мог сразу разобраться, как рулить стальными гигантами? Да и обзор при таком управлении (из кабины) очень сильно сужен. По сути, видно только узкую полосочку в центре экрана.

[Джефф]: Аркадность противоречит нашей базовой концепции. Мы с самого начала хотели сделать игру максимально реалистичной. Сидя в боевом роботе, игрок будет чувствовать себя приблизительно так же, как чувствует себя оператор современного танка: защищен хорошо, но видно плохо. Чтобы ориентироваться, нужно использовать приборы.

Кстати, та огромная панель, которая видна на некоторых скриншотах и которая вас так смутила, — это вид из базового робота. Характеристики у него не ахти. Стоит чуть-чуть прокачаться, и появятся дополнительные системы навигации — например, специальный проектор, переносящий картинку с экранов внешних видеодатчиков прямо на сетчатку глаза игрока. Это здорово увеличивает угол обзора. Но выбирать все равно придется: либо отличная видимость, либо защищенность пилота.

Кстати, в игре будут специальные микрочипы, которые можно вживлять в головы пилотам: они улучшают характеристики персонажей. В частности, есть несколько чипов, которые улучшают обзор. Так что не нужно пугаться реалистичности, у игроков будет много способов настроить интерфейс под себя.

[Игромания]: После того как геймеры закончат сражаться на поверхности K-9WD, они получат возможность колонизировать другие планеты. Мы изучили характеристики моделируемых миров и удивились, насколько детально они проработаны. Зачем нужна такая точность? У некоторых планет есть характеристики, которые большинство игроков даже не поймет.

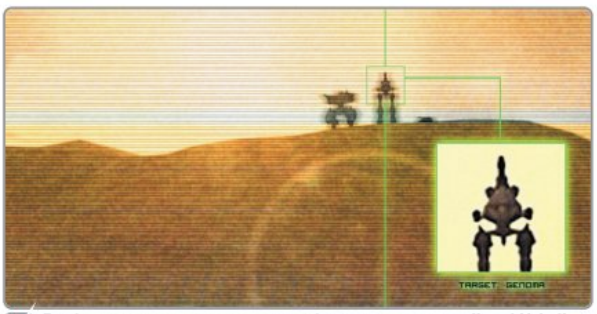
[Джефф]: Мы во всем стараемся придерживаться принципа реалистичности. Нельзя же детально смоделировать робота и его поведение, а потом забросить его в какой-то непонятный фантастический мир, не имеющий ничего общего с реальностью.

Поэтому мы поступили хитро. Мы взяли основные характеристики Земли — атмосферное давление, силу тяжести, температуру и еще около десятка различных величин — и, изменяя их, создали самые различные планеты. Если нужно было получить пригодный для жизни мир, мы правили значения совсем чуть-чуть, а если нужна была планета, опасная для здоровья человека, изменения были более существенными.

[Игромания]: То есть все планеты выдуманы вами с нуля на основе характеристик Земли?

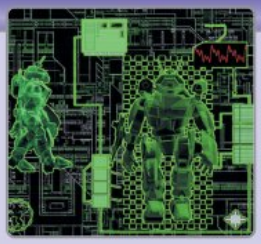
[Джефф]: Не совсем. Многие планеты выдуманы, но есть и такие, которые мы просто скопировали с реальных миров. Мы брали информацию из баз NASA, находящихся в свободном доступе; особенно нам помогла программа Джима Бэрроуза — **StarGen**. По-моему, это лучший справочник для человека, решившего придумать собственную планету и рассчитать для нее все физические величины. Если заинтересуетесь, вот адрес: ***http://home.comcast.net/~brons/NerdCorner/StarGen/StarGen.html***.

Кстати, вы упомянули, что некоторые характеристики планет ничего не скажут простому геймеру. В целом — да, мало кто разбирается в таких деталях. Но те, кто разбирается, получат в игре некоторые преимущества. Приведу простой пример — альбедо. Это характеристика отражательной способности поверхности планеты. Если вы знаете среднее значение альбедо, то, еще не увидев саму планету, можете определить, пригодна она для посадки или нет. Если процент альбедо высокий, это значит, что планета очень холодная, а если процент низкий — на планете будет жарковато. В частности, K-9WD — пустынная планетка, на ней нет лесов и океанов, как на Земле, поэтому ее альбедо выше среднего, и, значит, она холоднее, чем Земля.



Так будет выглядеть зрение пилота, обладающего навыком Neural Link. И угол обзора большой, и зумом воспользоваться можно.

Российские мотивы



[Игромания]: На форуме игры в одной из веток обсуждения мы совершенно случайно нашли ваше высказывание, что название одной из корпораций в Force of Arms навеяно какими-то «русскими мотивами». О чем вообще речь?

[Джефф]: Забавно, что вы отыскали эту фразу. Действительно, название корпорации «Лукрон» появилось в результате синтеза названий двух реально существующих компаний — российской нефтяной компании «ЛУКойл» и американской Enron.

[Игромания]: Удивительно, как при таком вдумчивом подходе вы все же умудряетесь делать не сложный симулятор, а простую MMORPG?

[Джефф]: Не такую уж и простую. Но вообще да, Force of Arms ближе всего именно к онлайновым ролевкам. Ну а то, что она в некоторых своих аспектах очень реалистична, не меняет ее сути. **EVE Online** тоже не так уж аркадна, однако это именно MMORPG.

Мы просто капнули еще глубже. Чтобы создать максимально правдоподобную галактику, мы изучали книги Эйнштейна и Мичио Каку. Обращались к «**Звездному пути**» Джина Родденберри — многие думают, что все описанное им — чистой воды вымысел, на деле же в книгах Родденберри очень много фактов, взятых из научных трудов по астрономии и астронавтике.

[Игромания]: А как обстоит дело с ролевыми составляющими? Вы взяли за основу элементы из настольной игры собственного производства или позаимствовали уже существующую систему?

[Джефф]: Вся ролевая механика Force of Arms основана на The HERO System. Эта ролевая система с успехом используется уже почти двадцать лет и позволяет определять бонусы, навыки, характеристики, а также профессию и специализацию персонажа. Так что велосипед мы изобретать не стали, просто взяли одну из лучших, на наш взгляд, разработок.

[Игромания]: Если все так реалистично, инопланетян, видимо, ждать не стоит?

[Джефф]: Отчего же? Force of Arms в первую очередь MMORPG, и неважно, что она очень реалистична. К моменту запуска инопланетян, правда, не предвидится, но через несколько месяцев после релиза мы планируем добавить еще несколько рас. И за них, кстати, можно будет поиграть.

Предвидя ваш вопрос о PvE и PvP, сразу скажу, что это одна из немногих тем, которые мы пока не готовы обсуждать. Скажу только, что PvP у нас будет, причем немало.

[Игромания]: Спасибо вам за ответы; когда начнется бета-тест, мы к вам еще заглянем.

[Джефф]: С нетерпением ждем. Dos Vedanya!

■■■

Force of Arms — проект весьма необычный. Под маской довольно сложного симулятора боевых роботов и за ширмой точной астрономической модели галактики скрывается обычная, в общем-то, MMORPG. Идея покататься в онлайне на роботах заманчива, вот только удастся ли пробиться через все эти навороченные интерфейсы, реалистичные физические модели и десятки планетарных характеристик к фану? Большой вопрос. ■

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Skyfallen Entertainment. Все права защищены.
РЕКЛАМА

Олег Чебенеев

FURY

- **Жанр**
  MMORPG
- **Разработчик**
  Auran
- **Издатель**
  Gamecock Media Group
- **Издатель в России**
  Акелла онлайн
- **Цена игры**
  $49,99
- **Абонентская плата**
  Отсутствует
- **Скорость связи**
  От 128 до 256 Кбит/с
- **Трафик**
  От 2 до 7 Мб/ч
- **Сайт игры**
  http://unleashthefury.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Еще в начале 2007 года компания **Auran** провела открытую презентацию, на которой все желающие могли впервые увидеть игру **Fury** и повоевать друг с другом на специально отведенной арене. Один из разработчиков носился между компьютерами и громко выкрикивал: «*Fury — это то, чего вы все ждали! Превосходный PvP, экшен, динамика, мощь!*»

Энтузиазм оратора передавался посетителям, и те играли, веря, что наступило время великой PvP-игры. Потом начался бета-тест, который заставил геймеров засомневаться, так ли уж хороша Fury: наши сомнения на этот счет вы могли прочитать в июньском номере «Игромании» за прошлый год.

И вот наконец состоялся релиз. Сумели ли разработчики поправить все недоработки, которыми игра страдала во время тестирования? Получилось ли у них создать «*превосходный PvP*», или шумиха вокруг игры яйца выеденного не стоит? Давайте разбираться.

Город тысячи NPC

Идею создания Fury в свое время очень точно описал один из основателей компании Auran **Грехем Эдельстен**: «*Мы не Давид и Голиаф и не можем перещеголять World of Warcraft. Но мы хотели сделать MMORPG и задумались, чего не хватает жанру. Проанализировав рынок, мы поняли, что PvP пользуется огромной популярностью в таких проектах, как WoW и Guild Wars, поэтому сфокусировали внимание на сражениях между игроками*». Таков был идейный фундамент игры, а в качестве материалов выступили несколько игровых режимов, множество арен, ряд архетипов и четыре сотни умений.

Несмотря на то, что в середине декабря разработчики пообещали добавить PvE-контент в виде миссий и сражений с монстрами, пока Fury — чистая PvP-игра. Всех новичков встречает краткий туториал, в котором объясняются азы рукопашной и разрешают вволю потренироваться на беспомощных манекенах.

Мужской голос (судя по качеству озвучки, не профессионального актера, а одного из девелоперов) объяснит, что управление — стандартное WASD с мышкой, сражаетесь вы не просто так, а ради мистической маны, что вы склеротик, способный только в бою вспомнить прошлые умения, и что этих самых умений несметное количество. Под конец тренировки на руки выдадут пару бесполезных вещичек и отправят к мастерам архетипов, которые превратят персонажа в матерого бойца.

Несмотря на то, что Fury носит гордое название MMORPG, полноценного мира в ней нет. Есть множество разрозненных карт, на которых проходят бои, и большая приемная Sanctarum, где игроки могут встретить друг друга, поговорить с NPC, проверить почту и сменить набор умений. Приемная получилась таких размеров, что заблудиться в ней проще простого.

Во время нудной беготни по туннелям и через порталы постоянно возникает вопрос: зачем нужно было раздувать такую громадину, когда все те же функции можно уместить в 3x3 квадратных метра? Чтобы создать видимость живого мира, разработчики раскидали повсюду десятки NPC и вручили каждому по одному действию. Вася продает, Петя ремонтирует, Миша предлагает бонусы для воинов, Коля — бонусы для магов, Боря — простые предметы, Толя — продвинутые и так далее. В результате, если после боя вы захотите продать полученную вещь, на заработанные деньги купить другую и отремонтировать экипировку, придется мотаться по унылым коридорам в поисках трех нужных торговцев.

А ведь как просто было бы добавить продавцу брони функцию ремонтника, а вместо кучи тренеров и снабженцев для разных архетипов сделать одного универсала. Странно, что в Auran никто до этого не додумался, ведь лозунг разработчиков: «*Ничто не должно отвлекать игрока от PvP*».

Мало того, что нужно запоминать местоположение множества тренеров, продавцов и прочих NPC, для перехода в разные арены нужно поговорить с разными мастерами! Как вы уже догадались, они тоже раскиданы по разным углам Sanctarum.

Способности и экипировка

Разработчики с гордостью называют созданную ими боевую систему лучшей для PvP. Главное отличие от других MMORPG в том, что практически все спецудары и заклинания используются мгновенно. В теории это должно добавить схваткам динамики, на практике же получается неразбериха. Повсюду бегают бойцы, поливая друг друга очередями файерболов, и понять в этой куче-мале кто есть кто, весьма сложно.

Если, допустим, в WoW нужно учитывать несколько таймеров, расстояние до цели, контратакующие возможности врага и множество мелочей, в Fury главное — собрать убойный набор заклинаний и быстро нажимать на кнопки, выбивая из тушки врага цифры урона. Минимум стратегии и тактики, максимум аркады.

Больше половины способностей и заклинаний выглядит и действует одинаково. Особенно много атакующих на расстоянии ударов, дополнительно накладывающих определенный эффект: снижение брони или жизни, ослабление урона, усиление атак по этой цели, откидывание, замедление и так далее. Некоторые из способностей чересчур сильны, некоторые, наоборот, бесполезны. В самом деле, какой смысл снижать сопротивление противника к духовной магии и получить мизерную прибавку к атакам, когда вместо этого можно шарахнуть его Thunderstrike и нанести намного больше урона?

Козырной картой разработчиков является система зарядов (Charges). Все приемы делятся на две группы: те, что генерируют заряды, и те, что их тратят. Так что бой обычно проходит по следующей схеме: используем абилки из первой категории, пока не наберется нужное количество Charges, потом тратим их на какой-то суперприем. Чем больше навык требует зарядов, тем он мощнее. Хотя работники Auran и делают упор на уникальность этой системы, в Fury она появилась не впервые. Например, по схожему принципу устроена игра за rogue в WoW.

В отличие от проекта Blizzard, в Fury нет классов. Любой персонаж может с самого начала использовать любые навыки и составлять из них самые невообразимые комбинации. Это решает проблему с балансом, так как игроки могут просто не брать откровенно слабые способности. Впрочем, в туториале нам таки предложат выбрать один из архетипов: Champion, Healer, Destroyer, Invoker, Warden, Oracle, Overlord или Defiler. Отли-

Умереть во время тренировки с манекенами нельзя, так как невидимый союзник постоянно подлечивает персонажа. Зато можно опробовать на целях новые абилити. На скриншоте — действие штормовой молнии.

чаются они только базовым набором способностей и стилем одежды. Новичков просто избавили от необходимости с первой минуты разбираться в 400+ скиллах, а вместо этого дали возможность сразу определить героя и ринуться в бой. Выбор, по сути, ни на что не влияет, в дальнейшем хилера можно научиться махать трехметровым топором, а чемпиона — сыпать молниями направо и налево.

Все навыки имеют ранг от 1 до 10 (чем выше, тем эффективнее), прокачка всех нужных способностей до максимального ранга — чуть ли не главная цель в первый месяц игры. Тем более что процесс этот не утомляет: нужно просто участвовать в боях, зарабатывать эссенции и отдавать их NPC. В Fury это называется выполнением PvP-квестов, хотя какие уж тут квесты...

Помимо скиллов, игроки могут улучшать свою экипировку. Когда на официальном форуме стало слишком много флуда от новичков, которые жаловались на невозможность конкурировать с прокачанными ветеранами, разработчики одели всех игроков начального ранга в крутую одежку с бонусом здоровья и позволили им быстрее получить нужные навыки.

Как и во многих других MMORPG, броня во Fury может повышать характеристики бойца. Получить обновку можно разными способами. Например, после окончания каждого боя на выбор предлагается несколько вещиц: чаще всего бесполезных, но иногда выпадает и что-то стоящее. Также залежи разного хлама валяются у торговцев и брокеров, но цены на более или менее приличные артефакты заставят новичков вздохнуть от огорчения.

Еще можно сыграть в подобие рулетки, попросив кузнеца за плату собрать предмет нужного ранга. При этом параметры готового изделия генерируются случайным образом, так что может выйти как мусор, годный лишь на продажу, так и мечта любого PvP-шника. Все предметы одного типа имеют одинаковые суффиксы и префиксы, как в Diablo, — это нужно учитывать, если вы захотите собрать определенный комплект брони.

Кровавая баня

Чтобы дать игрокам почувствовать развитие своего персонажа, разработчики ввели десять рангов. Начинают новички в роли **Reborn**, потом становятся **Initiate**, **Disciple**, **Adept**, и так до тех пор, пока не обретут статус **Eternal**. Высокий ранг нужен не только для того, чтобы хвастаться в чате, он позволяет носить более мощную экипировку и открывать самые мощные способности. Скорость получения титулов зависит от эффективности игры на аренах: после каждой схватки компьютер детально подсчитывает соотношение убийств и смертей, учитывает соотношение уровней оппонентов и выводит итоговый балл — чем он выше, тем быстрее развивается персонаж.

Чтобы принять участие в сражении, нужно подойти к мастеру арены и изъявить о своем желании пролить чужую кровь. После этого персонаж становится в очередь и ждет, когда наберется достаточное количество народа. В свое время разработчики говорили, что в игре будет продвинутая система распределения команд по рангу, силе и прочим регалиям. То ли на нее пороху не хватило, то ли игроков пока слишком мало, чтобы было из чего выбирать, но сейчас воевать приходится с противниками самого разного уровня. Разумеется, новичкам нечего противопоставить более опытным игрокам (которые участвовали в открытом бета-тесте), а уж если по ту сторону баррикад находится сыгранная команда, шансов вообще не остается.

На данный момент в Fury есть четыре режима игры: Training Grounds Bloodbath, Bloodbath, Elimination и Vortex.

Training Grounds Bloodbath — тренировочный free-for-all на маленькой карте, в котором участвуют четыре игрока и четыре бота. Убивать ботов несложно, так как, приделав им руки, ноги и туловище, разработчики забыли пришить мозг. Зато с тремя живыми оппонентами придется повозиться, особенно если хваленая система распределения сил подсунет в оппоненты «мясника» десятого ранга. Задача игроков — не только выносить все живое, но и поднимать с тел «кровавые токены» — бонусы, за которые начисляются очки и даются различные усиления;

Bloodbath — принцип игры тот же, что в TGB, только здесь все соперники живые люди, а количество участников достигает двадцати четырех. Для этого режима доступны три гигантских локации: круглая Colosseum, замок Bloodbane и руины Zeyma. Все они напичканы различными платформами, балконами, лесенками, трамплинами и коридорами, на изучение которых уйдет немало времени;

Elimination — командная игра 4 на 4, где побеждает сторона, у которой в живых останется хотя бы один игрок. Работать придется слаженно (не забудьте взять в команду как минимум одного лекаря). В этом режиме доступно шесть разных карт, именно на них устраивают разборки кланы;

Vortex — в этом режиме игры задача каждой команды притащить на базу четыре кристалла Vortex. Единственный способ добыть такой кристалл — найти и уничтожить хрупкое летающее существо, дрейфующее по карте. Режим во многом напоминает Capture the Flag. Единственная способность, которую может использовать носитель кристалла, — защитная стойка; если «несун» умирает, Vortex падает на землю. Задача осложняется еще и тем, что крис-

Fury Challenge

Чтобы привлечь внимание прессы и новых игроков, во время бета-тестирования Fury компания Auran объявила о проведении масштабного турнира **Fury Challenge** с призовым фондом в $2 млн. Из-за столь немыслимой цифры об игре заговорили на каждом углу. Но, как оказалось, разработчики «немного» схитрили и вместо реальных денег предложили призерам карточки бесплатной подписки или виртуальных кредитов.

Так как в некоторых номинациях количество наградных мест достигало 100 тыс.(!), Auran без труда перевела сомнительные призы в двухмиллионный эквивалент. Впрочем, за первые три места в индивидуальном и клановом зачете организаторы таки расщедрились на ценные подарки: видеокарту GeForce 8600, ноутбук Dell XPS M2010, прогеймерские клавиатуры и мышки.

Заклинание «Огненная стрела» генерирует заряды, которые потом можно использовать в более мощных способностях.

Это не игрок, а всего лишь NPC. Но подобные доспехи можно со временем получить самому, участвуя в боях на аренах.

Локализаторы о Fury

На наши вопросы по игре ответил **Александр Кожевников**, директор «**Акеллы онлайн**», которая издает Fury в России.

[Игромания]: На «ИгроМире» во Fury играли всего один-два человека, а компьютеры с «Корсарами онлайн» игроки штурмовали все три дня. Не тревожный ли это звоночек для разработчика и локализатора?

[Александр]: Что правда, то правда. «Корсары онлайн» пользовались на «ИгроМире» бешеной популярностью, играть приходили даже конкуренты. Но дело не в том, что Fury не пользуется успехом у геймеров, просто это полностью PvP-игра, а на выставке не очень-то поиграешь в PvP. В «Корсарах» же есть локации, где можно повоевать с монстрами, поэтому к ним интерес был больше.

Я, кстати, приглашал на выставку несколько своих знакомых гильдий, известных в мире World of Warcraft. Они посмотрели игру и сказали, что будут играть, поэтому волноваться нечего, комьюнити формируется. Мы раздавали на выставке ключи к английскому клиенту (его можно скачать с официального сайта). Ключи давали даже не триальные, а полноценный доступ на месяц, причем после аккаунты не стирались, а замораживались. Их можно будет продлить русифицированной акелловской версией. Мы вообще гораздо щедрее западных локализаторов: у них ключи действуют только десять дней и никаких пре-бонусов не дают.

[Игромания]: Выйдет ли в России коллекционное издание Fury?

[Александр]: К сожалению, пока у нас просто не хватает для него материала, иначе мы бы его уже выпустили. Но оно обязательно будет! Может быть, сразу после Нового года, если появятся какие-то интересные материалы. Но, скорее всего, после первого дополнения.

[Игромания]: Для «Корсаров онлайн» вы будете выпускать специальный языковой мод «18+» — с жестким моряцким сленгом. Будет ли что-то подобное во Fury, ведь игра тоже очень эмоциональная?

[Александр]: Нет, во Fury мы вообще делаем только частичный перевод. Там очень специфичный игровой мир

(таблицы, статистика, геймплей), и по требованию австралийских разработчиков многое не переводится. Например, мы переводим описания способностей, но не их названия. Также не будут переводиться имена архетипов, само название игры (хоть оно и очевидно: с английского это переводится как «*неистовство*», «*ярость*»). Так, кстати, будет не только у нас, но и во всех остальных мировых локализациях.

таллы, доставленные на базу, враги могут украсть и перетащить к себе. Поэтому команды должны заранее определить, кто бежит за артефактом, а кто остается в защите.

Кроме этих режимов, разработчики обещают в ближайшем будущем добавить еще три: Fortress, 1x1 Elimination и 2x2 Elimination.

На этом сходство Fury с онлайновыми экшенами вроде Unreal Tournament не ограничивается. По всем картам щедро разбросано множество разных бонусов (Power-Ups), некоторые из них повышают количество здоровья и брони, некоторые восстанавливают здоровье и усиливают урон. Собирание бонусов — пожалуй, единственный шанс новичков выстоять в схватке с прокачанным соперником: «отожравшегося» персонажа не так-то просто уничтожить. Вот только ветераны тоже не лыком шиты, они отлично знают, где на каждой карте появляются самые полезные усилители.

Кроме простых бонусов, на некоторых аренах попадаются «элементальные» озера, усиливающие заклинания одной из школ магии, пока персонаж стоит по колено в воде.

Графика и звук

Fury работает на **Unreal Engine 3.0** — правда, картинка далека от того, что выдают те же **Gears of War** или **Unreal Tournament 3**. Но для MMORPG Fury выглядит вполне пристойно. Готический стиль — полуразрушенные серые башни, колонны, украшенные каменными головами быков, порталы с сияющими иероглифами — смотрится очень эффектно.

И все было бы замечательно, если бы не оптимизация. Лаги и тормоза донимали еще во времена ранней беты, даже тридцать игроков на экране заставляли систему мучительно скрипеть шестеренками. После релиза (страшно вспомнить, сколько патчей было выпущено в процессе бета-тестирования) ситуация чуть улучшилась, но даже сейчас игра потребляет явно больше системных ресурсов, чем могла бы.

Звук — вообще отдельная тема. Похоже, для озвучивания заклинаний и приемов разработчики арендовали синтезатор Casio и записали случайные нажатия по клавишам. Если программистам-оптимизаторам за халтуру не помешало бы снять часть зарплаты, тех, кто отвечает за звуковые эффекты, стоило бы просто уволить.

■■■

Несмотря на то, что игра откровенно сырая, поклонников у нее достаточно много. Причина, на наш взгляд, проста: аналогов Fury на данный момент просто нет. Старичок **Rakion** потихонечку отходит в мир иной, в других MMORPG PvP-режим значительно менее динамичный.

На 14 декабря запланирован выход бесплатного дополнения для игры — **Age of the Chosen**. Разработчики прислушались к критике на форумах и решили уменьшить количество NPC в Sanctarum, увеличить глобальный таймер до 1,3 секунд (это даст бойцам время подумать перед ударом) и частично перерисовать интерфейс. Помимо этого, во Fury будут добавлены четыре новых способности (Sprint, Liberate, Elemental Purge, Elemental Immunity) и два новых режима игры (Elimination, Carnage).

Возможно, все эти нововведения сделают Fury более играбельной, но пока сражаться на виртуальных аренах без скрежета зубовного довольно сложно — создается ощущение, что участвуешь в очередном бета-тесте. ■

В режиме игры Vortex на экран постоянно выводится информация о том, кто из союзников или врагов захватил кристалл.

Настройка внешности персонажа довольно примитивна. Можно изменить только тип лица, стрижку, цвет кожи и волос.

ДОЖДАЛИСЬ?

Fury — наглядный пример того, как невнимание к деталям превращает очень интересные идеи в весьма среднюю игру. Возможно, аддоны исправят ситуацию, но до этого момента надо еще дожить.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Реклама

GRAVITY
CIS INCORPORATED

RAGNAROK

РАГНАРОК ОНЛАЙН

http://www.raggame.ru

10.4
ЭПИЗОД
12 декабря

- Новая профессия – Ниндзя. Будучи очень ловкими, Ниндзя сочетают в себе умение пользоваться не только обычным, но и метательным оружием, а также искусство маскировки.

- Новая профессия – Стрелок. Стрелки - это люди, умеющие обращаться с самым смертоносным оружием, когда-либо изобретенным человечеством. В течение долгого времени их существование хранилось в тайне, но недавно им пришлось выйти из тени и открыто встать на борьбу со злом, проникшим в Рун-Мидгард.

- В крупнейших городах мира открылся Аукцион Артефактов. На Аукционе можно размещать на продажу дорогие и уникальные вещи, а также пользоваться им для приобретения артефактов.

- Для большего комфорта игроков введена внутриигровая почта. С ее помощью можно отправлять друзьям сообщения, зени и предметы.

- Бывалые путешественники откроют для себя город Хугель и несколько новых подземелий, в числе которых – Храм Одина, священное место для жителей Рун-Мидгарда.

Олег Чебенеев

EVERQUEST 2: RISE OF KUNARK

- **Жанр**
  MMORPG
- **Издатель**
  Sony Online Entertainment
- **Разработчик**
  Sony Online Entertainment
- **Издатель в России**
  Акелла онлайн
- **Цена игры**
  $39,99
- **Абонентская плата**
  249 руб/мес (для России)
- **Скорость связи**
  От 128 до 256 Кбит/с
- **Трафик**
  От 2 до 9 Мб/ч
- **Сайт игры**
  www.everquest2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Самым популярным аддоном для первого **EverQuest** по праву считался **Ruins of Kunark**: увлекательный сюжет, три десятка локаций, продуманные подземелья и множество новых врагов. Прошло более семи лет — и магическое слово Kunark вернулось, на этот раз в мир **EverQuest 2**.

Сарнаки

Rise of Kunark — четвертый полноценный аддон ко второму EverQuest. Столетия войны сказались на внешнем виде некогда живописного континента, и хотя игрокам доведется увидеть многие зоны из первого EverQuest — узнать их с первого взгляда будет не так уж просто. Дополнение постепенно раскрывает историю Кунарка, рассказывает о последствиях масштабного конфликта империи Иксар и расы Сарнак, дает ключ ко многим другим секретам Норрата.

Одним из самых ожидаемых новшеств стало появление новой игровой расы, знакомой ветеранам по первой части. Сарнаки — коварные твари, потомки драконов, известные своим воинственным нравом, — обитают в локации Timorous Deep в северо-западной части материка. Это новая стартовая зона, окруженная островами, и выглядит она поинтереснее, чем набившие оскомину Фрипорт и Кейнос. А по размеру и количеству доступных квестов превосходит любую другую локацию в игре. Здесь можно качать персонажа вплоть до 20-го уровня, не отвлекаясь на «старый мир».

Начинается путешествие в прибрежной деревеньке Chrykori, подвергшейся нападению спироков — существ, похожих на попугаев. С первых минут становится ясно, что дизайнеры проделали большую работу: волны разбиваются о скалы, по песку разгуливают чайки, стоит подобраться к ним поближе — как они, испугавшись, взмывают ввысь. В предыдущих дополнениях такого внимания к мелочам не было даже близко.

У новой расы есть две специальные способности, которые помогают путешествовать под водой. Hydromotion позволяет ходить и прыгать в водной толще так же легко, как на суше, а Aquavision дает возможность отлично видеть даже в самом мутном водоеме. Также при падении сарнаки получают меньше урона, чем остальные расы. Но есть у них и один недостаток — их сложно отличить друг от друга. Можно изменить форму рогов и рисунки на теле, но на лицо эти существа — как братья-близнецы.

С выходом Rise of Kunark в игре появились две новые фракции — Iksar и Dragon. Иксары — разумные рептилии, которые много лет назад были изгнаны из родных земель, и теперь вернулись, чтобы заявить на них свои права. Историю же драконов геймерам предстоит разгадать в процессе игры.

Бескрайние просторы Кунарка

В дополнении планка максимального уровня поднята до 80, добавлено несколько зон, где можно прокачать героя. Хотя их не так много, как в предыдущем аддоне, размер территорий Rise of Kunark впечатляет. По сути, каждая из них — это несколько объединенных регионов (переход осуществляется без подзагрузок).

Если не считать стартовую зону сарнаков, то все новые локации предназначены для высокоуровневых персонажей, от 65-го уровня и выше. Большинство из них перекочевали из дополнения Ruins of Kunark первого EverQuest. Первой «высокоуровневой» землей на новом материке является Kylong Plains (65-70-й уровень). С одной ее стороны находится долина Dreadlands, с другой — ледяная горная гряда Ryjesium Peaks, в одном из кратеров вырос дремучий лес Stonewood, а ближе к морю раскинулась бухта Kunzar Bay. Вместе они создают один природный массив. Где-то внутри этой локации можно отыскать знакомые по первому EQ Burning Woods и Firiona Vie, а также Kylong Docks — островок цивилизации для путников, где нашли приют несколько торговых NPC. Благодаря им игроки смогут заниматься охотой, не отвлекаясь на перелеты в крупные города.

На 72-м уровне можно двигаться в сторону Karnor's Castle. В первой части этот замок был

Один из Drolvarg'ов, охраняющих замок Karnor.

Деревушка иксаров на берегу Kylong Plains. Тихое местечко.

В Junzar Jungle порой встречаются весьма неприятные и очень сильные твари.

главным местом, где можно было подцепить «паровоз». Неудачливые охотники бежали к выходу, крича на ходу «*TRAAAIN!*», а вслед за ними неслись толпы разгневанных монстров. Сейчас Karnor's Castle находится посреди Dreadlands и является открытым (не инстансовым) подземельем. У входа расположен мост, перейдя через который вы столкнетесь с настоящим лабиринтом из комнат и лестниц — заблудиться здесь проще простого. Тем не менее замок — отличное место для прокачки. Когда-то в его стенах жил правитель иксаров Venril Sathir, теперь он захвачен расой собакоподобных Drolvarg во главе с капитаном Fraznesh.

Одним из самых красивых мест в первом EQ, без сомнения, была зона Emerald Jungle. Лесная локация Junzar Jungle в Rise of Kunark унаследовала атмосферу этих джунглей. Здесь можно встретить множество иксаров, построивших среди деревьев надежные крепости — в них тренируются молодые воины. После того как этот народ выдворил из Sebilis фроглоков, они поселились в древнем полуразрушенном городе Kunzar и поработили многих своих бывших врагов. Зона практически полностью находится под их контролем. Единственные, кто осмеливаются выступить против иксар, — повстанцы сарнаки и банды гоблинов. На востоке Junzar Jungle находятся охотничьи угодья — дикие территории, где обитают редкие виды животных.

Рейды

Следующей остановкой станет Sebilis (75-80-й уровень). Это поистине легендарное место. Sebilis был построен Venril Sathir'ом во времена расцвета империи иксаров, но постоянные набеги гоблинов и лесных гигантов подорвали силы империи. Роковой удар нанес дракон Trakanon, разрушивший старый город. Со временем в Sebilis вернулись иксары, захватили в плен обосновавшихся там фроглоков и отстроили город заново. Нам предстоит побывать в тюрьме, склепе и многих других локациях, знакомых по EQ. Но делать это в одиночку — самоубийство, так как иксары ревностно охраняют вход в Sebilis. Чтобы прорваться внутрь, нужно сразиться с целой армией фроглоков, големов и чокайдаев.

На границе с Kylong Plains и Fens of Nathsar лежат обширные земли Jarsath Wastes (77-80-й уровень). Эта зона объединяет Overthere и Skyfire Mountains. Пустоши разительно контрастируют с остальными материковыми землями: темное небо с низкими грозовыми облаками, реки бушующей лавы, выжженные равнины... Здесь находится город-кладбище Charasis, недалеко от входа в него лежит огромный скелет одного из драконов Норрата. Существа, обитающие в Jarsath Wastes, сильнее, чем в других частях континента, поэтому перед походом сюда лучше собрать высокоуровневую партию.

Разработчики не раз говорили, что Rise of Kunark не является рейдовым дополнением и подземелье, интересное топовым гильдиям, в нем только одно. Зато какое! Знаменитое Veeshan's Peak! Как и в Ruins of Kunark, это самый сложный рейдовый инстанс. Он состоит из трех «ответвлений» различной сложности. Представители древнего клана Ring of Scale по-прежнему обитают здесь, да и Trakanon вернулся: можно не сомневаться, что злой дракон теперь будет одним из главных боссов в игре.

Серьезной проблемой всех EQ2-рейдов всегда была длительность прохождения некоторых подземелий. Не все игроки могли выделить шесть часов, чтобы дойти до конца и убить главного босса. В Rise of Kunark разработчики ввели систему Persistent Combat Instances. Она позволяет сделать сохранение, выйти из игры, а на следующий день продолжить зачистку.

Боги и другие радости

С выходом Rise of Kunark в Норрате появились не только новые существа, но и три бога: Bertoxxulous the Plagebringer, Karana the Rain Keeper и Tribunal. Игроки могут выбрать себе идола и, выполнив задания пророков, заслужить благословение. Это дает полезные одноразовые способности, жаль только, что служить можно только одному богу.

В связи с повышением максимального уровня в игре появилось много нового оружия и доспехов. Самые редкие предметы можно найти в глубине Veeshan's Peak, но лишь немногим гильдиям удастся их раздобыть. Намного проще выполнить очередную эпическую линейку квестов на получение классового оружия. Она начинается на 80-м уровне, последняя стадия разделена по уровню сложности на групповую и рейдовую. Первая предназначена для обычных игроков, вторая — для представителей сильнейших гильдий.

Изменились и заклинания. Если раньше новые магические способности можно было получить через каждые 14 уровней, теперь они доступны каждые 10. А на 80-м уровне все классы приобретают дополнительные сверхразрушительные умения.

Ездовые животные (маунты) в MMORPG служат не только средством передвижения, но и показателем статуса персонажа. Одно дело — колесить по городу на обычной кляче, другое — оседлать какого-нибудь экзотического носорога. В Rise of Kunark появился еще один вид маунтов — The Kunarkian Rhinoceros, он выдается только за определенные гильдейские и фракционные достижения.

■■■

Rise of Kunark своим выходом убил сразу двух зайцев. С одной стороны, аддон великолепен сам по себе, что привлекает начинающих игроков, успевших прокачать своих персонажей. С другой стороны, в игру начали возвращаться «старички», которым интересно побродить по знакомым еще с Ruins of Kunark локациям. Приплюсуйте к этому прекрасную работу дизайнеров (красивейшие локации) и сценаристов (увлекательные квесты) — и вы получите один из лучших аддонов за всю историю серии EverQuest. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Если в Rise of Kunark добавить контент для персонажей средних уровней и рейдовых гильдий, то получится практически идеальный аддон. Но и без этого он придется по вкусу практически всем поклонникам игры.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

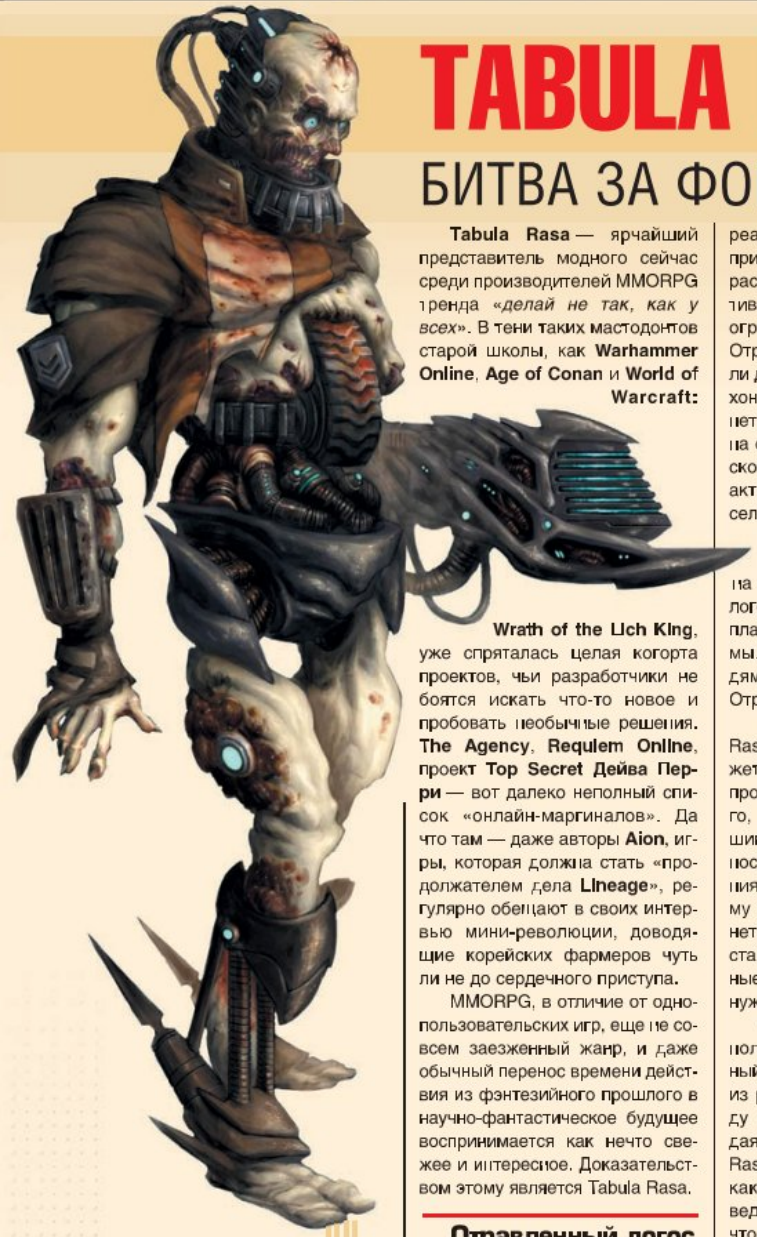
8,0

ОТЛИЧНО

Андрей Александров

TABULA RASA

БИТВА ЗА ФОРЕАС НАЧАЛАСЬ



Tabula Rasa — ярчайший представитель модного сейчас среди производителей MMORPG тренда *«делай не так, как у всех»*. В тени таких мастодонтов старой школы, как **Warhammer Online**, **Age of Conan** и **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**, уже спряталась целая когорта проектов, чьи разработчики не боятся искать что-то новое и пробовать необычные решения. **The Agency**, **Requiem Online**, проект **Top Secret Дейва Перри** — вот далеко неполный список «онлайн-маргиналов». Да что там — даже авторы **Aion**, игры, которая должна стать «продолжателем дела **Lineage**», регулярно обещают в своих интервью мини-революции, доводящие корейских фармеров чуть ли не до сердечного приступа.

MMORPG, в отличие от однопользовательских игр, еще не совсем заезженный жанр, и даже обычный перенос времени действия из фэнтезийного прошлого в научно-фантастическое будущее воспринимается как нечто свежее и интересное. Доказательством этому является Tabula Rasa.

Отравленный логос

Итак, очередная версия нашего несчастливого завтра. Человечество совсем уж было построило красивый фантастический мир, как на Землю заявились Отравленные (The Bane). Эта раса — сродни галактической саранче: на контакт не идут, чего хотят — непонятно, знай себе лезут в драку. Жестокие и агрессивные, Отравленные достаточно быстро разнесли почти всю нашу планету. У кучки оставшихся в живых людей надежды уже не было — но тут ученые обнаружили таинственный артефакт, позволяющий перемещаться между планетами. Так остатки человечества оказались на Фореасе...

Это место — настоящая находка для любой MMORPG. Фореас заселяют аборигены — примитивная, но милая туземная раса, полагающаяся на примитивное оружие и магию. С неба огромным кулаком грозят Отравленные, которые уже успели добраться до Фореаса и потихоньку пытаются разнести планету на кусочки. Люди же взяли на себя роль эдакой «американской демократии на выгуле» и активно помогают местному населению выбраться из-под пяты инопланетной тирании.

Но самое удивительное на Фореасе — это, конечно же, логосы, разбросанные по всей планете магические пиктограммы. Именно они позволяют людям на равных сражаться с Отравленными.

По сути, логосы в Tabula Rasa играют роль эдакого «сюжета», мотивирующего игроков прокачиваться до максимального, пятидесятого уровня. Большинство специальных возможностей персонажа требует знания тех или иных значков. Поэтому придется обыскать всю планету и посетить с десяток инстансов — иначе свежевыученные навыки окажутся просто ненужным балластом.

Логосы к тому же могут использоваться как универсальный язык, позволяющий игрокам из разных стран общаться между собой. Действительно, каждая пиктограмма (а их в Tabula Rasa около сотни) обозначает какой-нибудь термин. Но вот ведь закавыка — чтобы понять, что обозначает тот или иной логос, нужно знать английский язык. Да и общаться, имея в своем распоряжении всего сотню слов, — то еще развлечение.

Зато логосы достаточно успешно используются в разнообразных квестах. Например, офицер может отправить вас изучить колонну, покрытую мелкими значками, а после спросит, что обозначает каждая пиктограмма. Соответственно, для выполнения квеста нужно знать все логосы, изображенные на колонне. Кроме того, стоит быть внимательным — надпись из логосов может и просто повстречаться вам во время путешествий по планете. Сможете разгадать — узнаете что-нибудь очень интересное.

Приключение длиной в пятьдесят уровней

Не стоит думать, что система логосов, отлично «продвигающая» пользователей вперед по игровому миру, была создана в ущерб сюжету. Наоборот, Tabula Rasa ориентирована на квесты, пожалуй, сильнее, чем большинство других MMORPG. Заданий здесь очень много, они достаточно разнообразны (хотя действительно увлекательных и необычных нам практически не встретилось), и, выполняя их, можно прокачать своего персонажа куда быстрее, чем просто убивая монстров или зачищая инстансы.

Tabula Rasa — одна из самых дружественных казуалам MMORPG. Большинство квестов отлично выполняется в одиночку,

Управляемые компьютером напарники временами бывают очень полезны.

- **Жанр**: MMORPG
- **Издатель**: NCsoft
- **Разработчик**: Destination Games
- **Цена игры**: $50
- **Абонентская плата**: $15/мес.
- **Скорость связи**: От 128 до 256 Кбит/с
- **Трафик**: От 5 до 15 Мб/ч
- **Сайт игры**: www.rgtr.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб ATI Radeon 9600/ NVIDIA GeForce FX 5700
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,5 ГГц, 2 Гб, ATI Radeon x1800/ NVIDIA GeForce 7800

Игровые классы

Все игроки в Tabula Rasa начинают с одного класса — рекрута. Он обладает четырьмя характеристиками: броней и здоровьем (в случае нанесения урона сначала сокращается первая, потом — вторая), энергией и яростью (используются разными умениями, необязательно вместе). Вдобавок у него есть три базовых параметра — разум (влияет на энергию), тело (максимальное здоровье) и дух (регенерация здоровья).

Первые уровни мы просто набираем опыт и вкладываем полученные очки в повышение характеристик и приобретение (а потом улучшение) разнообразных умений (бег, электрический удар, использование оружия). На пятом, пятнадцатом и тридцатом уровне придется выбирать новый подкласс (все умения, доставшиеся с предыдущим классом, разумеется, остаются).

Солдат

С него начинают карьеру покрытые шрамами вояки Tabula Rasa. Солдаты носят броню Reflective Body Armor и могут изучить такие полезные возможности, как использование мини-гана, Shrapnel (удар в землю, повреждает всех врагов поблизости) и Rage (на некоторое время повышает урон по противнику).

Специалист

Начинающие «тыловые крысы» Tabula Rasa. Сильны в бою (хотя до солдат им уже далеко), обладают возможностью Decay (наносит противнику небольшой, но постоянный урон) и используют целую кучу специальных инструментов, которые могут лечить товарищей, восстанавливать броню у техники и вскрывать разнообразные замки.

Коммандо

Этим путем идут любители воевать бесхитростно, открыто и очень эффективно. Коммандо использует гранатометы и ракетницы, которые наносят огромный урон по скоплениям врагов. Возможность Rushing Blow позволяет ему моментально приближаться к противнику вплотную. Носит броню Graviton Armor, которая понижает шанс оглушения персонажа.

Рейнджер

Идеальный выбор для тех, кто предпочитает воевать на расстоянии и отчасти — чужими руками. Рейнджеры носят Stealth Body Armor, красивую броню, понижающую дистанцию обнаружения врагами, и используют нет-ганы — оружие, на время обездвиживающее противника. Кроме того, они умеют понижать сопротивляемость врага определенному типу урона (физическому, звуковому), запрашивать удары с воздуха (накрывают немалую территорию) и призывать подкрепления (солдаты разных классов, среди которых есть и медики).

Сапер

Настоящий знаток взрывного дела. Закладывает мины, способные при удачном раскладе нанести противнику громадный урон. Носят Mech Body Armor с высокой степенью регенерации, умеют взламывать вражескую технику и повышать защиту товарищей по группе.

Биотехник

Класс поддержки. Способен быстро восстанавливать здоровье как себе, так и товарищам, кроме того, умеет использовать аугментации, повышающие базовые параметры. Носит Bio Body Armor, которая ускоряет регенерацию здоровья как у владельца, так и у его товарищей, находящихся поблизости. В особо сложных ситуациях может на некоторое время устроить панику в рядах врага.

Гренадер

Самая большая и горькая «редиска» на поле боя. Любит огнеметы, которые стреляют недалеко, зато делают очень больно всем, кто стоит «под струей». Пожертвовав частью здоровья, может некоторое время наносить совершенно сумасшедший урон. С помощью Concussive Wave отбрасывает противников перед собой на землю, а с помощью Tectonic Strike — ввергает их на некоторое время в состояние шока.

Гардиан

Классический «танк», чья задача — защищать товарищей по группе от врагов. Обычно дерется с противниками врукопашную, используя посох. Ну а на случай, если часть врагов все-таки «сорвалась», у гардиана есть неплохой ассортимент умений — от Vortex, которое снова переключает оппонентов на этого персонажа, до Shield Wave, которое защищает всю группу.

Шпион

Шпион отлично подходит для одиночной и групповой игры и практически непобедим в PvP. Он тоже предпочитает драться врукопашную — только не посохом, а настоящим мечом. Наносимый им урон значительно повышается при атаке со спины, так что нет-ган — второе любимое оружие этого класса.

Шпион умеет превращаться в противников, получая при этом все их навыки: можно даже стать медиком и подлечить товарищей. Есть у него и невидимость (действует на всю группу), а также Magnesium Flash, на некоторое время ослепляющая врага.

Нашлись и недостатки: шпионом сейчас стремится стать каждый второй в Tabula Rasa. Мы нисколько не удивимся, если в ближайшее время возможности этого класса будут серьезно урезаны.

Снайпер

Любитель пострелять с большой дистанции. Использует Torqueshell Gun — мощную дальнобойную винтовку. Умеет после двадцатисекундной подготовки делать практически смертельные выстрелы по врагу. Способен в четыре раза повысить шанс нанесения критического урона по противнику всей группе.

Подрывник

Настоящий маньяк. Способен, например, создать вокруг себя взрывную волну, которая наносит урон врагам на достаточно большом расстоянии. Или бросить бомбу, обездвиживающую целую группу противников. Если дать десять секунд на подготовку, подорвет особо мощную бомбу. А если не дать — забежит в группу противников и подорвется сам. После чего возродится на исходной позиции.

Инженер

Тыловая крыса. Сам в бой особо не лезет, зато может, к примеру, монтировать турели. Или псевдодуэли — которые не стреляют, зато очень весело взрываются в тот момент, когда враги пробуют их уничтожить. Способен создавать «высших существ» — ботов с разного рода возможностями.

Медик

Абсолютно незаменимое создание. Умело лечит сопартийцев и умеет возвращать к жизни павших. Избранному соратнику вообще способен подарить бессмертие на тридцать секунд.

Экзобиолог

Очень коварный класс. Может, например, взорвать труп противника или превратить его на некоторое время в союзника. Кроме того, умеет создавать специальных гибридов, которые повышают защищенность товарищей по группе. Ну а если враги подобрались слишком близко, быстро создает собственного клона и делает ноги.

а если и возникли сложности, всегда можно найти пару других заданий, выполнить их и, получив новый уровень, вернуться к «крепкому орешку» — с большой вероятностью он расколется.

Аналогичная ситуация с инстансами. Они не очень-то большие, но при этом отлично проработаны — у каждого свой минисюжет (перед входом в некоторые показывают видеоролики) и несколько увлекательных квестов. Прохождение редко занимает более 30-40 минут — сравните с одним-двумя-тремя часами, которые требуются в том же World of Warcraft. Нет компании — тоже не беда. Нарастите своему персонажу несколько уровней — и вы легко сможете пройти инстанс в одиночку.

Чем еще можно заняться в Tabula Rasa? Ну, например, в игре достаточно часто встречаются «спорные» укрепления, на которые Отравленные бросают огромные силы; удержать их можно только при активном участии игроков (NPC-охраны не хватает). Выглядит это очень красиво: с неба спускаются десантные корабли, во внутреннем дворике орет сирена, защитники занимают позиции на стенах и вышках, а автоматические турели и патрулирующий возле главных ворот робот уже открывают огонь. Не удалось удержать базу? Извольте оказаться по другую сторону стен — уже в роли атакующих. За активное участие в обороне и нападении игрок получает специальные значки, которые можно потратить на модернизацию оружия и вещей.

Обидно, но сейчас в Tabula Rasa практически нет никакого PvP. Разработчики объясняют это тем, что изначально делали PvE-игру, поэтому, например, здесь только одна фракция, объединенная общей целью. PvP пока ограничивается дуэлями между персонажами — в будущем же планируется создать специальные командные режимы и даже ввести полноценные войны «за недвижимость» между гильдиями (кланы могут драться уже сейчас, но смысла в этом особого нет). На самом деле очень востребованные вещи — система классов в Tabula Rasa оригинальная (но не совсем сбалансированная), PvP-сражения здесь могут оказаться достаточно интересными.

Танкам вернули пушки

Но давайте перейдем к самому интересному — к боевой системе. Удивительно, но, несмотря на то, что почти все персонажи Tabula Rasa сменили ножики и мечи на огнестрельное оружие, концепция коллективного геймплея не сильно изменилась по сравнению с фэнтези-MMORPG.

Самая, пожалуй, непривычная часть — это именно стрельба. Полноценной «стрелялки» из Tabula Rasa никто делать не стал, система похожа на ту, что используется в консольных шутерах, — вам достаточно подвести метку прицела поближе к противнику, после чего произойдет автонацеливание. Следом начинает работать внутренняя математика: подсчитывается вероятность попадания, наносимый урон и так далее. Впрочем, если враг будет активно перемещаться, его придется «ловить» прицелом, иначе нацеливание собьется. Это сильно повышает требования к реакции (в большинстве MMORPG, напомним, достаточно лишь навестись на врага мышью или специальной клавишей).

Другое отличие от прочих онлайн-игр — в Tabula Rasa постоянно приходится таскать с собой целый арсенал. Винтовка, например, далеко стреляет и наносит мощный урон одной цели — главное, не подпустить противника вплотную (иначе эффективность снизится). Шотган и гранатомет отлично действуют против группы врагов. Нет-ган умеет бросать сетку, удерживающую неприятеля на месте (хорошо для снайперов, которым важно удалиться от противника на большое расстояние). Активно используются и разнообразные спецумения, доступные разным классам персонажей, вроде ярости (значительно повышает наносимый урон) или призыва управляемого компьютером союзника.

Отравленные навалились на очередной форпост землян. В одиночку, даже при поддержке роботов, такую атаку отразить невозможно.

Но стоит нескольким персонажам объединиться в группу, и, несмотря на наличие огнестрельного оружия, начинается старая добрая куча-мала в духе фэнтези-MMORPG. На передовую выдвигается «танк», мощный, закованный в отличную броню, чья главная задача — собрать всех противников на себя и сделать так, чтобы никто из них не отвлекся на сопартийцев. Урон по противникам наносят гренадеры, снайперы, шпионы, подрывники. За их спинами — классы поддержки, заботящиеся о броне и здоровье своих товарищей. Ничего сверхоригинального: подобная схема существует уже очень давно и практически везде работает просто отлично. К месту она пришлась и в Tabula Rasa.

А что завтра?

Достаточно легкие квесты, о которых мы уже говорили выше, — не единственное послабление казуалам в Tabula Rasa. Например, здесь очень просто производятся вещи: достаточно найти нужный рецепт, набрать реагенты, подойти к станку и сделать то, что хочется. Никакой сложной прокачки, никаких «степеней качества» и прочего. Финансы поют романсы? Да никогда! Проблем с наличностью в игре, похоже, нет вообще — деньги просто не на что тратить.

Нет проблем с одеванием персонажа — хорошая экипировка регулярно выпадает из врагов или дается в награду за квесты. Очень легко добываются и специальные рецепты для улучшения вещей, так что ходить в лохмотьях здесь практически нереально. Что приятно,

Герой только что нашел очередной логос.

Хоть Tabula Rasa — совсем не фэнтезийная MMORPG, помахать мечом здесь тоже периодически удается.

Теория дополнений

На наши вопросы о выходе обновлений и различных внутриигровых мероприятиях ответил продюсер Tabula Rasa — **Старр Лонг**.

[Игромания]: Про крупные дополнения, каждое из которых будет включать отдельную планету, нам рассказал Ричард, а как будут обстоять дела с регулярными обновлениями?

[Старр]: Мы планируем выпускать обновления очень часто, чаще, чем в любой другой MMORPG. У нас для этого уже разработана особая стратегия. Сейчас я немного о ней расскажу.

Во-первых, несколько раз в месяц мы будем патчить игру. «Заплатки» будут исправлять баги и способствовать улучшению игрового баланса. В них будет и новый контент, но совсем немного.

Во-вторых, несколько раз в году мы будем выкладывать большие обновления. Они будут немного изменять геймплей и добавлять очень много нового контента. Как патчи, так и обновления будут абсолютно бесплатными, потому что их стоимость включена в подписку.

Наконец, в-третьих, раз в год мы будем выпускать огромное дополнение, которое будет распространяться за деньги: его можно либо купить в обычно магазине, либо скачать через интернет. Мы называем такие дополнения операциями (Operations). Каждое операция — это часть сюжета игры. Думаю, первые несколько дополнений будут содержать много контента и новую планету, которую нужно либо захватить, либо отвоевать у Отравленных.

[Игромания]: Что будет входить в бесплатные обновления — новые виды оружия, территории, классы, расы?

[Старр]: Например, сейчас мы работаем над дополнением **Hybrids**. После его выхода игроки смогут вживлять в тела своих аватаров ДНК инопланетян. Это приведет к мутации, и в результате у классов появятся новые способности.

Другой наш проект — это аукцион или, как мы его называем, Military Surplus. В скором времени мы также немного изменим алгоритм PvP-битв и клановую систему.

[Игромания]: Вы говорите, что в Tabula Rasa будет множество внутриигровых событий — эвентов. Расскажите, пожалуйста, о них.

[Старр]: Внутриигровых эвентов действительно будет немало: достаточно вспомнить, что за последний месяц у нас было два таких мероприятия — празднование Хэллоуина и убийство генерала Бритиша. Последним эвентом мы закрыли бету — многие игроки считают, что лучшего окончания беты они еще не видели.

Дело было так. Сначала, по нашему замыслу, Отравленные подчинили себе генерала Бритиша. Даже он, такой сильный и могущественный, не смог сопротивляться захватчикам и потерял рассудок. Командиры AFS, испугавшись, что повредившийся рассудком генерал может выдать военные тайны, отдали приказ: «*Найти и уничтожить!*»

Всем солдатам AFS было строго-настрого наказано убить Бритиша. Однако Отравленные узнали об этом и, чтобы запутать игроков, создали несметное количество клонов генерала. Эти клоны появлялись везде и управлялись так ловко (конечно, ведь за мониторами сидела почти вся команда разработчиков), что игроки совсем сбились с ног, вылавливая генералов.

Наконец, несмотря на все наши ухищрения, настоящий генерал Бритиш был найден. Однако он, находясь под контролем Отравленных, вступил в бой. Финальная битва длилась несколько часов.

Разумеется, мы не остановимся на достигнутом. Мероприятий будет очень много.

Старр Лонг — продюсер Tabula Rasa.

[Игромания]: Будете ли вы поощрять написание модов и интерфейса к игре? Стоит ли ждать специальных программ, редакторов?

[Старр]: Думаю, пока нет. Со временем — может быть, но не стоит слишком надеяться.

[Игромания]: Когда-то давно вы обещали, что игроки смогут приобрести себе собственные летающие острова. Но пока ничего такого в игре нет. Собираетесь ли вы вернуться к этой идее?

[Старр]: Нет, мы полностью отказались от фэнтезийного сеттинга и отдельных его элементов в пользу научно-фантастического. Так что в настоящее время дома даже и не планируются.

броню можно красить в полюбившийся цвет — достаточно изготовить специальные краски.

Неправильно прокачали своего персонажа? Каждому дана возможность сделать клона того же самого уровня и перераспределить очки навыков заново. Кстати, на 14-м и 29-м уровнях, перед выбором очередной специализации, рекомендуется делать клонов и оставлять их «про запас» — если захотите сменить класс, придется меньше качаться. Возможность сделать одного клона каждому персонажу выдают бесплатно, а для получения дополнительных придется выполнить достаточно сложный (по меркам Tabula Rasa) квест.

Удивительно, но даже при столь мощной роли одиночной игры Tabula Rasa ни на секунду не перестает оставаться MMORPG. Найти компанию здесь можно практически всегда — многие бегают группами, а в чатах регулярно проскакивают объявления гильдий о поиске игроков (уже есть и несколько русских кланов). Другое дело, что никто не заставляет вас играть в коллективе. Хотите быть одиночкой — будьте им. И в то же самое время мир вокруг вас все равно останется живым: даже играя без компании, вы будете видеть, что вокруг сотни живых людей, объединенных общей целью.

Однако может оказаться так, что казуальность эта будет хороша лишь поначалу. Развивать своего персонажа просто, но что делать, когда он достигает своего максимума? Даже при очень неспешной игре до 50-го уровня добираешься за полтора-два месяца — срок для онлайновой игры ну просто смехотворный. Дальше даже самые отъявленные казуалы захотят чего-то нового, интересного и совсем необязательно столь уж простого. Смогут ли разработчики игры дать им все это, пока неизвестно. Высокоуровневое содержимое еще только-только начинает появляться в мире Tabula Rasa, и говорить о нем слишком рано.

■■■

Зато мы точно можем сказать, за чем можно отправляться в Tabula Rasa уже сейчас. Если вам хочется попробовать динамичную и не совсем обычную MMORPG в sci-fi-сеттинге, это точно здесь. Если вы не готовы тратить на игру более двух часов в сутки, на Tabula Rasa тоже стоит обратить пристальное внимание — к таким игрокам здесь относятся вполне доброжелательно.

В целом, у игры очень большой потенциал, который пока не раскрыт. Если авторы сдержат все свои обещания о развитии игры, не исключено, что она встанет в один ряд с **World of Warcraft** и **Guild Wars**, но пока проект выглядит проходным. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Tabula Rasa, несомненно, способна заинтересовать новым сеттингом и оригинальным геймплеем. Вот только надолго ли — большой вопрос.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Алена Ермилова

РИЧАРД ГЭРРИОТ О TABULA RASA

За подробностями о развитии Tabula Rasa мы обратились непосредственно к руководителю проекта — **Ричарду Гэрриоту**.

[Игромания]: Ричард, в Ultima Online игрок волен выбирать, чем заниматься: можно постоянно сражаться, но никто не мешает выбрать и мирную профессию. В Tabula Rasa вы сделали акцент на боевке, мирных профессий просто нет. Не боитесь, что растеряете аудиторию через несколько месяцев игры, когда сражаться всем поднадоест? Как вы будете мотивировать игроков играть дальше?

[Ричард]: Когда я задумывал Tabula Rasa, мне хотелось, чтобы все игроки были объединены одной целью. При этом я во многом ориентировался на фантастическую литературу, потому что хотел создать игровой мир, где было бы интересно жить.

А ведь в большинстве книг мир предстает перед читателем в переломный момент! Человечество на грани гибели, непредсказуемые и страшные захватчики вот-вот сделают всех рабами. Людям остается либо погибнуть, либо объединиться — и они объединяются.

Перед написанием сценария мы проанализировали множество игровых сеттингов. И что же мы увидели? Самые успешные игры — те, где ты постоянно находишься под прицелом, игры, где тебе вот-вот, уж простите за выражение, выпустят кишки. Адреналин — сила, которая может сделать хорошую игру поистине великой. А для игры, полной адреналина, единственно возможный сеттинг — постоянные сражения. Именно поэтому мы не стали делить планету на «мир хороших девочек» и «мир плохих мальчиков». Нужно постоянно быть начеку.

При этом мы отлично понимаем, что даже бурные баталии не смогут надолго привязать геймеров к игре, если они будут сражаться на одних и тех же территориях с одним и тем же оружием. Поэтому мы собираемся постоянно добавлять в игру новые локации, новые предметы, квесты. Ежегодно мы будем выпускать обновления — в каждом из них геймеров будет ожидать новая планета. Уже созданного мира, думаю, хватит для того, чтобы продержать в игроках интерес до первого такого дополнения.

Кстати, несмотря на то, что боевка — основа Tabula Rasa, это далеко не единственное занятие в игре.

[Игромания]: Как будет развиваться сюжетная линия? Игроки так и будут бесконечно рождаться на Фореасе и безрезультатно истреблять Отравленных или смогут в результате отвоевать Землю, найти родную планету Отравленных?

[Ричард]: Найти родную планету Отравленных или освободить Землю? Какие вы догадливые! Да, мы планируем такие возможности, но до них еще ой как далеко — это ведь сюжеты отдельных обновлений. Битва с Отравленными только начинается, ближайшие несколько месяцев покажут, какое обновление выйдет раньше: покорение Фореаса алиенами или освобождение Земли человечеством.

[Игромания]: Появится ли со временем планета, где бывалые игроки смогут основать гилд-холлы, отвлечься от войны, поудить рыбу вдали от Земли и Отравленных где-нибудь на краю галактики?

[Ричард]: Галактика, в которой находится Фореас и другие планеты, полна опасностей. Может, в ней и есть несколько безопасных уголков, но только не для людей, вынужденных сражаться с Отравленными. У бойцов небогатый выбор: либо каждый, кто может держать оружие, будет стремиться к победе, либо все до единого будут покорены и обращены в рабство. Выбросьте вы из головы все эти мысли о рыбалке! Речь идет о жизни и смерти.

[Игромания]: PvP-войны гильдий в игре, где люди имеют общего врага, выглядят несколько нелогично. Зачем истреблять друг друга, когда под угрозой существование человечества?

Ричард очень интересуется всем, что связано с космосом. Неудивительно, что Tabula Rasa сделана не в фэнтезийном, а в sci-fi-сеттинге.

[Ричард]: Знаете, не я придумал существо, чья натура столь противоречива и кровожадна. Люди могут договориться сделать что-то хорошее и тут же поссориться, решая, каким именно образом осуществить задуманное. И ладно бы они просто поссорились и разошлись, они ведь начинают драться. Среди старых друзей — и то вспыхивают ссоры, которые навсегда разрывают теплые отношения.

Даже под гнетом непобедимых захватчиков мы обязательно найдем время для скандала и драки. Наша история полна подобных примеров, а научная фантастика, описывающая будущее, ими просто кишит. Приходится принять это как неотъемлемую черту человеческого характера.

А в Tabula Rasa все не так уж и нелогично. Медицина на Фореасе достигла немыслимых высот. То, что сейчас является смертельным ранением, в Tabula Rasa — не более чем царапина, которую может излечить даже дилетант. Люди почти победили смерть. Хотите расстаться с жизнью, застрелившись? Как бы не так!

Все это вкупе с постоянной напряженностью обстановки заставляет человека воевать с человеком, удовлетворять естественную жажду крови и мщения. Но смертность не повышается в результате этих разборок, так что людские ссоры мало влияют на ход битвы с Отравленными.

Тут нет ничего нелогичного: напротив, наша PvP-система лишь отражает реальное положение вещей в человеческом обществе. Вы ведь не станете возражать, что в любой армии солдаты ссорятся друг с другом? Так что не удивляетесь, что они чуточку шалят в Tabula Rasa.

[Игромания]: Вы будете играть только за генерала Бритиша или периодически «выходить в люди» и исследовать атмосферу в геймерской среде, общаться с игроками на равных?

[Ричард]: Открою вам секрет: помимо генерала Бритиша у меня еще несметная туча персонажей, я прирожденный «мульт». Однако я играю почти каждый день, и у меня нет никаких преимуществ перед другими игроками. А уж во время разработки я переиграл за все классы и прошел почти все квесты.

Но при этом генерал Бритиш остается моим основным персонажем. Я буду играть за него во время важных внутриигровых эвентов, буду периодически удивлять и пугать игроков, появляясь словно из-под земли.

[Игромания]: Как создатель логоса, скажите, будет ли искусственный язык развиваться?

[Ричард]: А как же! Обязательно будет. Сейчас геймерам доступна лишь его малая часть. Потенциал языка огромен: Eloh оставили людям очень большое культурное наследие.

Мы будем не только добавлять в логос новые символы, но и постараемся подтолкнуть игроков к его изучению. Тот, кто знает логос, сможет лучше ориентироваться в игровом мире и с легкостью проходить многие миссии. ■

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С» : 123056,
Москва, а\я 64, ул. Селезневская, 21,
тел.: (495) 737-92-57, факс: (495) 681-44-07,
эл. почта: admin1c@1c.ru, сайт: www.1c.ru

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER®

Огромный модельный ряд внедорожников: Hummer, GMC, Chevrolet, Cadillac и др.

Настоящий оффроад по всему миру: от Крымских гор до песков Невады.

Сотни вариантов внешнего тюнинга, десятки деталей и запчастей.

Полный комплект джипера: лебедка, GPS, пониженная передача, блокировки.

Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*

Все подробности на сайте www.4x4game.ru

1С ФИРМА «1С»

ASE avalon style entertainment

* по версии КРИ Awards 2007

РЕКЛАМА

Олег Чебенеев

PIRATES OF THE CARIBBEAN ONLINE

- **Жанр**
  MMORPG
- **Издатель**
  Disney Online
- **Разработчик**
  Disney Online
- **Цена игры**
  Бесплатная
- **Абонентская плата**
  $10/мес.
- **Скорость связи**
  От 64 до 128 Кбит/с
- **Трафик**
  От 2 до 5 Мб/ч
- **Сайт игры**
  www.piratesonline.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Переживающая не лучшие времена **Star Wars Galaxies** да многострадальная **Matrix Online** — вот, в общем-то, и все MMORPG, созданные по кинолицензиям. На горизонте виднеются **Stargate Worlds** и **Star Trek Online**, но чего ждать от них, станет понятно в лучшем случае к лету, с началом закрытых бета-тестов.

Pirates of the Caribbean Online появилась как чертик из табакерки — анонс игры состоялся всего за месяц до ее выхода, да и разработка длилась лишь около года, что для MMORPG катастрофически мало. Можете себе представить с каким скепсисом мы начинали ее дегустировать? И каково же было наше удивление, когда выяснилось, что за столь короткий срок **Disney Online** сумели создать пускай не хитовую и страдающую множеством самых разнообразных недугов, но при этом весьма увлекательную игру.

Йо-хо-хо и бутылка рома

Поскольку сейчас в разработке находится другой крупный ММО-проект на морскую тематику, вынуждены вас предостеречь — так, на всякий случай, вдруг вы не разбираетесь досконально в онлайновых играх. **Pirates of the Caribbean Online** и **Pirates of the Burning Sea** — не одно и то же. Между ними вообще нет ничего общего, кроме слова «*пираты*» в названии. В отличие от разработчиков «**Корсаров онлайн**» (русское название Pirates of the Burning Sea), компания Disney Online не стала утруждать себя изучением толстенных томов по истории времен флибустьеров, консультироваться со специалистами по морскому делу и в точности воспроизводить модели реальных кораблей. Да это и не нужно фанатам известной трилогии. Встретить Джека Воробья, спасти красавицу Элизабет, сразить капитана «Летучего голландца» и хлебнуть отменного рома в порту Тортуги — вот о чем они мечтали. И получили сполна.

PotCO, сколь бы странно это ни прозвучало, настоящая аркада в жанре MMORPG. Для освоения всех ее тонкостей достаточно десяти минут, а события развиваются со скоростью выпущенного пушечного ядра. Вы начинаете путешествие в роли пирата (игра, кстати, идет в окне браузера, но движок — по-честному трехмерный), которому можно нарастить усы, приклеить бакенбарды, надеть заморский кафтан, ну разве что деревянную ногу приделать не дают. Сразу после выбора имени и внешности герой оказывается в тюрьме в компании Джека Воробья (надо признаться, весьма похож).

«*Не беспокойся, дружище, сейчас мы тебя отсюда вытащим*», — изрекает загримированный Джонни Депп и пинком ноги вышибает стальные двери. «*Это всегда работает*», — объясняет красавчик Джонни. Как вы оказались в заточении, откуда знаете главного пирата семи морей и что вообще, черт возьми, происходит, нам не объясняют. Выглядит похоже на фильм, и ладушки. Мало того, первая же красотка влепит пощечину в ближайшей таверне, когда вы скажете, что пришли за сундуком от Джека.

Дальше предстоит купить свой корабль, отправиться в Порт-Рояль, чтобы доставить важное сообщение Элизабет, затем двинуть на Тортугу в поисках Джека, сразиться с назойливыми гвардейцами, навестить колдунью Тию и... впрочем, не будем раскрывать все карты онлайновых морей. Можете быть уверены, событий будет много, а в процессе повествования вам продемонстрируют практически всех героев «Пиратов Карибского моря».

Единственный гость не из фильма — Джолли Роджер, мертвый одноногий король флибустьеров, который ненавидит «добрых» джентльменов удачи вроде Джека, а воюет... воюет он вообще со всеми подряд. В реальной жизни этот персонаж встречает посетителей в парке аттракционов Disney World, и разработчики посчитали, что он хорошо впишется в игру в роли главного злодея.

Анимация — наше все

Чтобы не слишком вас обнадеживать, скажем сразу — с графикой в игре все очень плохо. По правде говоря, она и десять лет назад была бы не на высоте. Для воплощения известной вселенной разработчики выбрали мультяшный стиль и лозунг «*меньше полигонов в угоду системным требованиям*». Хотя мы можем ошибаться; возможно, создатели просто решили не напрягаться лишний раз с дизайном и прорисовкой локаций. Ведь игроки вполне способны отличить квадратный дом от треугольной пальмы, а плоская синяя простыня, если пофантазировать, вполне сойдет за Карибское море.

Настройка внешности на удивление гибкая. Можно выбрать себе форму глаз, ушей и носа, сделать героя баскетболистом или коротышкой, одеть его в модный кафтан.

Первая встреча с Джолли Роджером произойдет буквально через пять минут после начала игры. Так как злой пират шутить не любит, без жертв не обойдется.

Зато персонажи получились вполне достоверными. Полигонов им тоже отчаянно не хватает, зато на киногероев они очень похожи. Поначалу даже недоумение берет, как при столь кошмарной картинке удалось добиться такого сходства. Потом понимаешь: персонажи умеют изображать эмоции! Барбосса грозит пальчиком и дразнит свою обезьянку, Джек Воробей с намеком указывает на кружку рома, Тия в мистическом жесте разводит руки, Элизабет, вспоминая Уилла, прихорашивается. Не узнать по этим характерным движениям и жестам героев фильма просто невозможно.

Если с анимацией все очень даже неплохо, то вот диалоги откровенно подкачали. Словарный запас персонажей исчерпывается парой предложений, даже главные сюжетные квесты объясняются в двух словах. Правда, и тут не обошлось без сюрпризов. Каким-то образом авторам удалось хорошо пошутить в пределах коротких реплик: читать стеб NPC местами интересно, жаль только, что ощущения эпического приключения нет вовсе.

С другой стороны, игра рассчитана в основном на юных игроков; возможно, разработчики решили просто не забивать детям голову подобной чепухой, а вместо этого разнообразить их игровой опыт быстрым экшеном и веселыми скриптовыми сценками.

Кстати, PotCO — чуть ли не первая MMORPG, где вставки на движке игры выстреливаются со скоростью пулемета. Еще до того, как вы доберетесь до Тортуги, вам покажут с десяток роликов (озвученных, кстати, очень даже пристойно). Главный же герой исполняет роль молчаливого наблюдателя, пока остальные персонажи пляшут перед ним под сюжетную дудку.

Поднять паруса!

В игре про пиратов не могло обойтись без кораблей и морских сражений. Всего в PotCO три типа судов: шлюп, галеон и фрегат; каждый класс разделен на легкие, обычные и боевые корабли. Вначале доступен только легкий шлюп — на вид то еще корыто, зато с двумя пушками на борту. Фрегат — самое мощное судно стоимостью 60 тыс. золотых, что для свежеиспеченного пирата непосильная сумма.

Примечательная особенность PotCO — чтобы управлять кораблем в бою, нужны усилия сразу нескольких игроков: один держит штурвал, остальные стреляют из пушек. На каждого члена команды приходится по одному стволу. Капитан — единственный, кто способен дать залп сразу из всех орудий, но управлять в этом случае направлением выстрела нельзя. Только развернуть бок корабля в сторону неприятеля. Быстрая перезарядка, отсутствие влияния ветра и прочих тактических моментов, линейная траектория выстрела — все это в очередной раз напоминает, что перед нами не навороченный морской симулятор, а простая онлайновая аркада. Правда, можно заменить пушечные ядра на крюки и с их помощью взять неприятеля на абордаж.

Игровой мир невелик — четырнадцать островов, каждый несложно обойти за пять минут. Помимо уже упомянутого Порт-Рояля и пристанища всех пиратов — Тортуги, можно побывать на острове Кинсхед, где находится неприступная крепость лорда Катлера Бэкетта; на Падре-дель-Фуэго — вулканическом клочке земли, куда приплывают путешественники в поисках древних сокровищ; на Исла де Муэрте — острове, где Барбосса припрятал проклятое золотишко; и на Кубе, где полно нежити и можно в совершенстве освоить магию вуду.

Сухопутные навыки персонажей более разнообразны, чем морские. Разработчики решили отказаться от классовой системы и сделали прокачку как в **Ultima Online**. То есть выбираете нужное оружие, используете его почаще, и на утро вы уже в нем спец. Каждый пират может освоить в совершенстве владение шпагой, коротким кинжалом, пистолетом, гранатами, корабельными пушками, куклой вуду и посохом вуду. Последние два — что-то вроде магии, можно обрекать врагов на мучения, вкалывая иглы в матерчатую куклу. Выглядит забавно.

Сражения в ближнем бою не требуют особых мыслительных процессов. Клацаете мышкой для нанесения обычных ударов, жмете по очереди цифровые клавиши для применения особо мощных приемов — вот и вся наука. Пистолеты можно заряжать серебряными пулями против нежити, что весьма полезно, учитывая количество зомби в армии Джолли Роджера. По традиции за убийство монстров и прохождение миссий начисляют очки дурной славы — аналог опыта в других MMORPG. И чем выше становится уровень персонажа, тем сильнее враги, которых приходится отправлять на тот свет.

Проклятое золото ацтеков

Пиратский кодекс гласит: «*Не убий брата своего*». Но еще важнее кодекс «Диснея», в котором говорится: «*В наши игры играют дети. Никаких убийств*». Как при этом поступить с PvP? Ведь MMORPG без сражений между игроками — все равно что капитан Барбосса без своей ручной обезьянки. Проблема была решена довольно оригинально: а что, если представить игроков не в роли живых людей, а в роли мертвых пиратов? Ведь как там по легенде: «*Кто коснется проклятого золота, тот сам будет проклят*».

На острове Исла де Муэрте появился капитан Барбосса, который всем желающим выдает чумные монетки, превращая персонажей в мертвецов. И уже тогда начинается веселье. Игроки могут убивать друг друга на пяти картах, проклятие их тут же воскрешает. Выигрывает тот, кто первым наберет нужное количество убийств. Система довольно примитивная, балансом и не пахнет (с помощью вуду можно сжигать бедолаг на расстоянии), но, как ни странно, затягивает. Разработчики пообещали, что у них насчет PvP большие планы, вполне возможно, скоро появится система турниров, призы сильнейшим пиратам и дополнительные способности.

Помимо разборок на островах, пираты могут состязаться в азартных играх. Вызвать на дуэль в карточный покер или дартс и победить в честной игре (для этого не помешает прокачать специальный навык) или воспользоваться магией вуду и откровенно мухлевать... Если захочется просто хлебнуть рома в таверне на Тортуге и обсудить с другими геймерами истории из пиратской жизни, не обязательно плыть через тысячи морей — достаточно нажать на специальную кнопку, и вы мигом перенесетесь к своим приятелям. Да, не очень реалистично, зато можно не тратить время попусту и наслаждаться непосредственно игрой. Этого принципа разработчики придерживаются во всем. Морские заплывы на шхуне между островами тоже отнимают меньше минуты, а чтобы потопить вражеский корабль, хватает пары залпов.

Пиастры, пиастры

Поиграть в PotCO можно совершенно бесплатно, но тогда откроется в лучшем случае треть контента. Тем же, кто хочет до конца раскрыть тайны проклятых сокровищ и, может, даже победить самого Джолли Роджера, придется раскошеливаться за каждый месяц игры на $10.

■■■

Если рассматривать PotCO с позиции серьезного игрока, да еще и сравнивать с лучшими (и даже со средненькими!) MMORPG современности, игра не выдерживает никакой критики. Но разработчики рассчитывают на другую аудиторию. Игра вполне может понравиться детям, новичкам жанра и поклонникам фильма, которые наконец исполнят свою мечту и вместе с Джеком Воробьем отправятся на поиски сокровищ.

Пусть Тортуга выглядит не так красочно, как на экране, управлять фрегатом можно одним мизинцем, а путешествие по Карибскому морю не опаснее прогулки в магазин за хлебом. Зато нам дают поднять черный флаг и на мгновение почувствовать себя пиратом. Удивительно, но факт: даже ветеранов MMORPG, людей серьезных и чаще всего взрослых, PotCO ухитряется не на шутку увлечь на несколько дней. Такая уж это игра. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Стремительно развивающийся сюжет и предельно упрощенный геймплей — главные достоинства онлайновых «Пиратов». Как игра умудряется цеплять за живое, совершенно непонятно, но ведь цепляет же.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Светлана Померанцева

FLYFF: FLY FOR FUN

- **Жанр**
  MMORPG
- **Издатель**
  GPotato
- **Разработчик**
  GPotato
- **Цена игры**
  $15 (можно скачать бесплатно)
- **Абонентская плата**
  Отсутствует
- **Скорость связи**
  От 128 до 256 Кбит/с
- **Трафик**
  От 5 до 18 Мб/ч
- **Сайт игры**
  http://flyff.gpotato.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 128 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Жанр MMORPG удивительно консервативен. Прокачка персонажа, крафтинг, квесты — что в **Guild Wars**, что в **World of Warcraft**, что в какой-нибудь **Silkroad Online** — до неприличия похожи. Чтобы составить представление о жанре в целом, достаточно поиграть в 2-3 тайтла. Да и прокачка персонажа в рамках одной игры не отличается разнообразием: развив героя уровня до 10-го, несложно понять, что ждет его, допустим, на 20-м или 30-м — все то же самое, только больше. Налицо экстенсивный путь развития. Квесты сложнее, монстры агрессивнее, локации шире, вещи и оружие круче.

И все же находятся MMORPG, где развитие построено не совсем по стандартной схеме. Один из таких проектов — **FLYFF** (**Fly for Fun**, «**Полет для удовольствия**») от **GPotato**.

Хитрая предыстория

Было это давно. Пять богов Лэйса создавали новый мир. Поначалу все шло неплохо, но никак не получалось у могучих творцов сделать его гармоничным, чтобы все существа жили счастливо. Подумали боги, пособображали и решили переделать огромный мир в пускай крохотный мирок, зато качественный. Боги соорудили материк Ройка (Roika, ударение на последний слог), населили его необычными животными, взрастили прекрасные сады и леса, засеяли поля. Создали людей и гномов и завещали им жить в мире и согласии долгие годы. Вот только знаний основных законов природы боги обитателям Ройка не дали.

Люди и гномы долго жили не зная горя — шла Золотая эра. Прошло много лет, и боги решили немного изменить сложившийся уклад жизни на Ройке, слишком уж размеренным показалось им обитание на континенте. Они открыли все тайны материка расе гномов, сделав их, по сути, властелинами природы. Чтобы не обидеть людей, боги сотворили им Клоуна — могущественного персонажа, который может создавать новых живых существ. Ну а дальше, как водится, коварный Клоун возжелал полной власти над всем живым, гномы ему в этом сильно мешали, и, чтобы извести веселых бородачей, он создал три новых расы: Chromospheres Bobor, Shadow Shield и Imagination Ipuli. Ну а Imagination Ipuli создали множество жутких монстров, чтобы искоренить гномов, а заодно и людей. В общем, все пошло наперекосяк.

Стандартное начало

Игра начинается достаточно стандартно. Вы создаете персонажа (изменению поддается только минимум характеристик), определяете пол, задаете личико, задаете цвет волос... Жмете **OK,** и вместо того, чтобы перейти к стандартной процедуре выбора класса, профессии и базовых скиллов, сразу же оказываетесь в игре. Это первая особенность FLYFF. Все персонажи начального уровня практически ничем не отличаются. Даже разница между мальчиком/девочкой сводится только к внешнему виду и позам-демонстрациям, которые можно принимать для организации действия партии. В остальном — полное равенство (единый класс — Vagrant).

Оглядевшись по сторонам, вы понимаете, что оказались в крайне необычном месте. Мир FLYFF подчеркнуто гротескный. Мультяшные персонажи с огромными анимешными глазами, умильными рожицами, писклявыми голосами, едва удерживающие равновесие на тоненьких ножках. Нарочито угловатые строения, броские цвета. Все работает на создание собственной, уникальной атмосферы. Если пытаться подобрать аналогии, то, наверное, уместнее всего сравнивать мир FLYFF с **Ragnarok Online**.

Рядом с городом, в котором вы оказались, располагается множество локаций, заселенных монстрами различного уровня. Подбираете тварей подходящего вам класса и начинаете методично выбивать из них заветный экспириенс. В городе и на некоторых локациях можно найти NPC, которые с радостью поделятся с вами квестами: проходите их, и ваш герой получает дополнительные очки опыта.

На нашем диске

На нашем диске в рубрике «**Игра в онлайне**» находится **набор карт мира FLYFF** с указанием мест расселения монстров различных уровней и NPC. Карты пригодятся как новичкам, которые только начинают осваивать игру, так и продвинутым героям, желающим узнать расположение той или иной локации. Также на нашем DVD вас поджидает **большая подборка с графикой из игры** (монстры, NPC, предметы), которую разработчики разрешают использовать для создания фан-сайтов.

На начальных уровнях все персонажи очень похожи друг на друга.

Внешность персонажей FLYFF обманчива. Вроде бы девочки-припевочки, но в бою дьявольски быстры и чудовищно опасны.

Классы персонажей

Vagrant

Базовый персонаж, который получают все геймеры в начале игры. Различия только по полу (мальчик/девочка) и по внешнему виду. Основной набор скиллов: Clean Hit, Brandish и OverCutter. Обратите внимание, что после 10-го уровня появится возможность комбинировать скиллы в следующей последовательности (последовательность формирует комбо): Clean Hit + Brandish, Clean Hit + 3 Brandish и Clean Hit + 3 Brandish + OverCutter. Чтобы активировать комбо, достаточно нажать клавишу C.

Вплоть до 15-го уровня все очки стоит пускать на развитие характеристик STA, STR и DEX. В любом случае при выборе профессии все параметры обнулятся.

Magician

Чистокровный маг. Минимум здоровья и слабая защита: из брони доступна только Light Armor. Магию учит в виде скиллов. Чтобы использовать и усиливать заклятья, необходимо пользоваться волшебными палочками (Staves и Swands). Основные характеристики, которые нужно развивать магу: MP (количество маны) и INT (интеллект).

Профессия мага доступна с 15-го уровня. Для получения профессии необходимо выполнить последовательность из трех квестов (описываем их детально, потому что новички часто путаются, принимая за «профессиональные» побочные квесты).

1. Mule's Errand — начинается в главном городе Фларис (Flaris). Найдите NPC Юрию (Juria) и поговорите с ней. Юрия спросит вас, какую профессию вы выбираете, ответьте, что Magician. На карте появится местоположение еще одного NPC — Мула (Mule). Побеседовав с ним, кликните на кнопку Class Change. Сразу после этого Мул попросит вас найти его ученика Марш (Marche) и забрать у него волшебную книгу. Поговорите с Марш — она отдаст вам книгу. Несите ее Мулу. Первый «профессиональный» квест выполнен.

2. Torn Pages — как только вы отдадите книгу Мулу, он объяснит, что ему необходим создатель волшебных палочек (Wand Making), который хранится у Марш. Wand Making — это тоже книга. Снова бегите к Марш и расскажите ей о просьбе Мула. Ученица сообщит вам, что готова отдать книгу, но с ней приключилась неприятность. Когда Марш спала в саду, положив книгу под голову вместо подушки, подкрались коварные жители деревни Демиан и вырвали 10 страниц. Без них книга бесполезна. Необходимо отыскать супостатов (помечены на карте). Отправляйтесь в деревеньку и убейте противников. По мере того как вы будете уничтожать их, вам будут выдаваться утраченные страницы.

3. Reparing the Book — последний квест на получение профессии мага. Собрав все 10 страниц книги, возвращаетесь к Марш, которая вклеит страницы в фолиант и отдаст его вам. Относите Wand Making Мулу и получаете от него Complimentary Wand.

Mercenary

Персонаж — воин. Для успешного развития необходимо в первую очередь прокачивать силу и выносливости: STA и STR. Чтобы стать наемником, необходимо выполнить три базовых квеста.

1. Valin's Errand — в городе Фларис (Flaris) поговорите с Юрией, на вопрос о профессии ответьте Mercenary. Отправляйтесь и поговорите с персонажем Валин (Valin), который потребует вас сбегать к NPC Лоша (Losha) и забрать у него побольше еды. Как только вы возьмете у Лоша достаточное количество пищи (локация располагается все в том же Фларисе), возвращайтесь к Валину.

2. VisionStones, the Bravery Sword's Ingredient — наевшись, Валин попросит вас принести ему Меч храбрости от торговца Бобоко (Boboko). Но Бобоко не желает отдавать меч просто так, он потребует собрать для него двадцать камней представления (Vision Stones), которые можно найти рядом с Grownup Lawolfs. Как только все камни будут собраны, идите обратно к Бобоко.

3. Forging the Bravery Sword — Бобоко, взяв камни представления, выдаст вам клинок Меча храбрости (Blade of the Bravery Sword). Отнесите клинок Валину: он совместит клинок с рукоятью и отдаст вам готовый меч. С этого момента ваш персонаж станет Mercenary.

Assist

Ассисты — рейнджеры мира FLYFF. Только для этого класса возможны два направления развития. Либо вы качаете ассиста на профессионального баффера (навыки усиливают способности персонажа и членов партии) — в этом случае необходимо развивать параметр интеллекта (INT), что даст прибавку маны. Если хотите сделать из ассиста хорошего бойца ближнего боя, то развивать надо те же параметры, что и у мерсинари (STA и STR). Серия квестов на получение профессии ассиста такова:

1. Rooney's Errand — по достижению 15-го уровня идите в Фларис и говорите с Юрией. В разговоре выберите профессию Assist. Отправляйтесь на поиски персонажа Руней (Rooney, будет подсвечен на карте). В разговоре с ним кликните на Class Change и выслушайте историю о том, как Руней скучает по своему брату — торговцу Луи (Lui). Найдите Луи (он околачивается в Фларисе) и возвращайтесь к Руней. Он обрадуется, что у брата все хорошо, и попросит вас собрать восемнадцать Vision Stones из трех разных локаций.

2. VisionStone Collection — необходимо посетить три локации и из каждой принести несколько камней представления. Из Grownup Lawolves — три LuxStone, из PukePukes — десять LuxosStone, а из Small Doridama — пять LumixStone. Собрав все камни, возвращайтесь к Руней.

3. Completing Rooney's Errands — Руней поблагодарит вас за проделанную работу и выдаст волшебную палочку CheerStick.

Бои на начальных этапах игры выглядят однотипно и ведутся довольно примитивным образом. Находите одиноко монстра, кликаете по нему левой кнопкой мышки — и вот уже ваш персонаж вприпрыжку несется к супостату, размахивая своим бутафорским мечом. Сошлись, порубились: если вы оказались шустрее, умело шинковали противника и с умом использовали заранее перетащенные на «пояс» базовые скиллы, то получаете очки, деньги и вещи. Если враг оказался сильнее или к нему на помощь подоспели соплеменники, то ваш персонаж, исчерпав запас здоровья, перемещается в ближайшую мирную локацию, откуда без каких-либо потерь (статистика после гибели не изменяется) может снова начать путешествие по PvE-локациям.

Профессии — удивительное рядом

Самое интересное разработчики припасли на момент, когда герой более-менее прокачается. Как только на табло с номером уровня загорится заветная цифра 15, у вас появится возможность определить дальнейший путь развития персонажа. Можно выбрать путь рейнджера, став ассистом. Ассисты — самые лучшие бафферы в игре (buffing — улучшение способностей персонажа путем наложения на него каких-либо заклятий). Впрочем, и в ближнем бою они орудуют кулаками тоже будь здоров. Если с умом развить навык комбо, то ассист станет эдаким шаолиньским монахом, перебивающим более медленные удары врагов. По достижении 60-го уровня, ассист получает возможность выбрать класс **Ringmaster** или **Billposter**.

Не нравится рейнджер? Не беда, выбирайте класс **Mercenary**. Это настоящие «танки» — аналоги воинов из других игр. Вооружаетесь мечом или топором, прокачиваете силу и устойчивость — и вот вам уже

Полеты на воздушных досках и метлах — неотъемлемая часть геймплея. Но только для персонажей 20-го уровня и выше.

Мультяшная графика ничуть не мешает FLYFF быть весьма серьезной MMORPG.

нет равных в ближнем бою. Если не забудете прикупить вовремя хороший щит, отражающий физические и магические удары, то вам цены не будет в войнах гильдий. Вашего героя будут выпускать вперед во всех сражениях, и, пока маги и рейнджеры противника защищаются заклятьями, маги вашей партии отправят их на тот свет. На 60-м уровне наемник может развиться в одну из двух смежных профессий: **Blade** или **Knight**.

Истинные маги в FLYFF — персонажи класса **Magician**. Они отличаются небольшим количеством здоровья, крайне слабой защитой, зато только они могут поражать противника на дальней дистанции и лечить ассистов и наемников, пока те крошат врага в ближнем бою. На 60-м уровне маги могут выбрать одну из двух альтернативных профессий: псионика (**Psykeeper**) или элементалиста (**Elementer**).

Как только вы выберете профессию для своего героя, начинается совсем не мультяшная, а очень серьезная игра. На 15-м уровне вся статистика обнуляется: если новичку можно было перераспределять очки опыта как угодно, то у продвинутого персонажа опыт распределяется раз и навсегда. Добавили лишний балл, скажем, к силе для мага — считайте, зря потратили пару дней развития (сила у магов — не главное).

На метле в поднебесье

Когда вы уже вовсю развиваете выбранную профессию, FLYFF преподносит еще один сюрприз. На 20-м уровне в инвентаре появляется воздушная доска или метла... Теперь вы можете перемещаться по Ройка воздушным путем. Достаточно встать на доску или сесть на метлу, как следует оттолкнуться от земли (по умолчанию клавиша **Space**) — и вот вы уже парите в поднебесье. С этого момента начинается совсем другая игра. Во-первых, вы с легкостью перемещаетесь между локациями: чтобы добраться из одной области мира в другую, понадобится всего пара минут, а не полчаса, как раньше. Во-вторых, появляется возможность вести бои с летающими противниками.

Тактика игры меняется, и — главное — появляется новое направление для развития героя. Вы начинаете задумываться, какой доской или метлой в каких случаях лучше воспользоваться, копите деньги на более совершенный летательный аппарат, продумываете тактику битв, исходя из того, какую скорость развивает ваш летательный аппарат. Интереснейшее развлечение на ближайшие 30-40 уровней.

■■■

Еще одна и, пожалуй, главная особенность FLYFF — игра практически не напрягает. Можно развивать персонажа по 5-6 часов в день, а можно забегать в игру на 2-3 часа в неделю: новичков, готовых объединиться с вами в партию, всегда хватает. Главное — не сдаться в самом начале. Игра раскрывается во всей красе только после 20-го уровня, когда герой получает летательный аппарат: появляются необычные многоступенчатые квесты, открываются дополнительные локации. ■

Это важно знать

PvP. Битвы происходят на отдельных аренах по типу **Guild Wars**. К сожалению, интересным PvP становится только по достижению персонажем уровня, скажем так, 50-го.

ГИЛЬДИИ. Вступив в гильдию, вы получаете шикарный расписной плащ и возможность участвовать в войнах. К сожалению, ни захвата замков, ни других спецрежимов игры в FLYFF нет, но сражения с участием нескольких десятков персонажей все равно очень увлекательны.

КРАФТИНГ. Персонаж может собирать материалы, которые в дальнейшем будут использованы для создания оружия. Помимо этого в FLYFF есть такая замечательная вещь, как Power Dice (набор игральных костей), с ее помощью можно повышать характеристики брони и клинков. Имеются карты, которые также повышают атрибуты оружия, но, к сожалению, только по одному из параметров. При этом некоторые другие характеристики могут ухудшаться (использовать карты надо с умом).

ПАРТИИ. Персонажи могут объединяться в партии, при этом будет развиваться дополнительный навык партийных умений. По достижении определенного уровня партия становится «продвинутой»: каждый участник получает чуть больше опыта за истребление высокоуровневых монстров (в продвинутую партию можно принимать больше игроков).

ДОЖДАЛИСЬ?

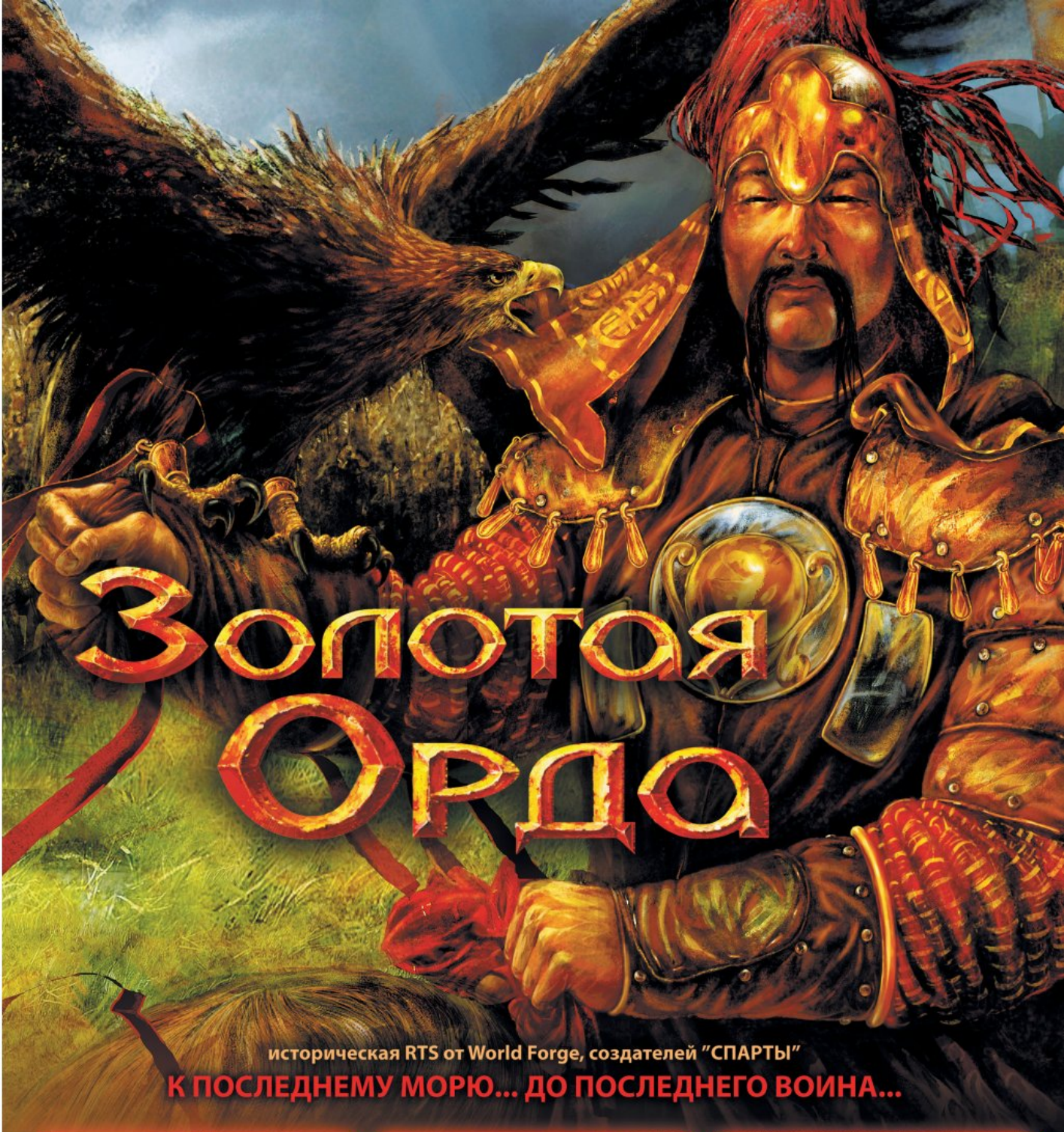
Весьма необычная MMORPG с мультяшной графикой и возможностью летать на метлах и воздушных досках. На начальных уровнях придется немного попотеть, прокачивая персонажа, зато, когда появятся летательные аппараты, начнется настоящее веселье.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО



историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"

К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...

© 2007 World forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.
© 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru: (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

WORLD FORGE

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

Светлана Карачарова

КРАФТ В WORLD OF WARCRAFT

Английское словечко «*крафт*» имеет в русском языке целый букет значений. Его можно перевести как существительное (*«профессия»*, *«ремесло»*, *«навык»*) или как глагол (*«сделать»*, *«изготовить»*, *«соорудить своими руками»*). Это понятие настолько прочно вошло в обиход и лексикон обитателей онлайновых миров, что игроки давным-давно перестали его переводить и просто склоняют или спрягают в зависимости от ситуации. Например, *«крафтер»* — тот, кто может изготавливать вещи; *«скрафтить»* — изготовить предмет; *«крафтовая вещь»* — та, которую можно только сделать, но не получить в сражении.

О важности крафтовой системы хорошо говорит тот факт, что плохая ее реализация в силах нанести серьезный удар под дых даже самой интересной онлайновой игре. Все дело в том, что крафт в любой MMORPG удовлетворяет сразу несколько потребностей геймеров: коллекционирование, обладание, достижение, а самое важное — созидание. В **World of Warcraft**, с одной стороны, крафт интуитивно понятен и этот навык достаточно просто развить. С другой — не стоит забывать, что превращение персонажа в действительно хорошего и полезного крафтера — сложный, долгий и накладный процесс.

Крафтер? Нет, банкрот!

Серьезно ошибиться с выбором профессий в WoW почти невозможно. Ведь совершенно очевидно, что пристам и магам как-то не пристало заниматься кузнечным делом, а воинам и паладинам ни к чему умение шить тряпичные вещи. Однако после ознакомления со всеми десятью основными профессиями глаза все равно начинают разбегаться: выучить-то можно только две, и что лучше выбрать, чтобы получить преимущества, да поскорее и помощнее?

Обычно, столкнувшись первый раз с этой проблемой, свежеиспеченный игрок бежит на фан-сайт или тематические форумы. Там он узнает, что все профессии в WoW делятся на добывающие (их три: Mining — добыча руды, Skinning — снятие шкур, Herbalizm — собирание трав) и собственно крафтерские, создающие (их семь: Blacksmithing — кузнечное дело, Engineering — инженерное дело, Jewel-crafting — ювелирное дело, Leatherworking — пошив кожаных вещей и обработка кожи, Alchemy — алхимия и трансмутация, Tailoring — шитье тряпичных вещей и обработка ткани, Enchanting — улучшение вещей).

Добывающие профессии не требуют от игрока никаких особенных затрат и усилий, прокачиваются автоматически при сборе ресурсов, но и изготовить что-то с их помощью невозможно (за исключением горняка, который умеет делать из руды слитки). Прокачивать добывающие профессии совершенно неинтересно, поэтому почти любой игрок стремится поскорее выбрать себе крафтерную профессию (а то и две разом).

Разумеется, профессии желательно подобрать так, чтобы они дополняли друг друга. Например, алхимию очень удобно прокачивать, если в пару к ней взять гербализм (собрал травку — сделал эликсир), а любая профессия, связанная с металлом (кузнец, инженер, ювелир), потребует такого количества этого самого металла, что его лучше уметь собирать самостоятельно (майнинг). Есть и менее очевидные примеры: скажем, зачарование лучше всего брать на пару с любой профессией, при прокачке которой придется производить много вещей (чтобы можно было тут же разобрать их), а в пару к шитью хорошо пойдет снятие шкур или алхимия.

Однако если вы только начинаете играть, эти советы лучше приберечь до лучших времен. Дело в том, что прокачка любой обрабатывающей профессии в WoW — дело крайне затратное, и пока единовременные расходы в 100-500 и более золотых (в перспективе на высоких уровнях) не будут пугать вас до дрожи в коленках, крафтом лучше не заниматься вовсе. Конечно, вы можете сразу стать, например, кузнецом и попробовать продавать скованные мечи, но вскоре столкнетесь с жестокой правдой жизни: то, что вы умеете на низких уровнях, никому даром не нужно, лучший вариант — тут же сдавать скованные предметы ближайшему вендору. Стоить они будут очень дешево, и в результате ваш кузнец всегда будет находиться на грани банкротства.

Начинающий создатель

Есть распространенный миф, что персонаж-крафтер, правильно подобравший профессию (скажем, шитье — для любого класса, который носит тряпичную броню), будет всегда первосортно экипирован и никогда не познает такой трудности, как недостаток хорошей одежды. На самом деле это не совсем так. Конечно, в процессе роста ваш персонаж всегда будет одет не хуже, чем в «зеленую» (или даже «синюю») броню, но на прокачку профессии вы потратите куда больше денег, чем если бы просто купили нужный предмет экипировки на аукционе.

Кроме того, не забывайте, что аналогичные по уровню вещи, которые можно выбить из боссов в инстансах, зачастую значительно лучше сделанных собственноручно. За такой подход к крафту Blizzard очень часто ругают, но они пока не считают нужным серьезно менять сложившуюся систему. В итоге хорошо зарабатывать крафтом можно только на достаточно высоком уровне, на некоторых очень редких и действительно ценных рецептах.

Если вы только начали играть в WoW, возьмите своему первому персонажу две добывающие профессии. Выгодно это в первую очередь с точки зрения денег: если у вас нет опыта торгов на фондовой бирже и вы не собираетесь делать деньги в WoW перекупкой и спекуляцией на аукционе, самый простой способ быстро собрать начальный капитал — продавать ресурсы, они здесь всегда нарасхват. Идеальный вариант — взять гербализм (или майнинг) на пару со сдиранием шкур. Брать гербализм вместе с майнингом тоже можно, но не очень удобно: на стандартной мини-карте могут отображаться либо минералы, либо растения, но не оба вида ресурсов сразу. Впрочем, можно решить проблему при помощи какого-либо аддона, который будет автоматически отмечать места сбора всего подряд (например, **Gatherer**), либо просто запомнить — после десятого круга по локации это совсем несложно.

Если вы ни в какую не хотите ждать, когда персонаж повзрослеет, и желаете с места в карьер заниматься крафтом, запомните, по крайней мере, несколько важ-

Иногда Blizzard превосходят сами себя по части планирования игровых эвентов. На скриншоте — процесс вызова одного из боссов в Serpentshrine Cavern. Да, именно, его нужно попробовать поймать на удочку, требуемый навык рыбной ловли — не менее 300.

ных моментов. Навык крафта в WoW растет, когда вы создаете новую вещь либо пользуетесь какой-то крафтовой возможностью. Если вы выбрали энчантера, не вкладывайте ни копейки в этот навык, пока он развивается сам по себе от разбора всех попадающих в ваши руки «зеленых» вещей. Взяли ювелира — обязательно разбирайте руду (разбирается стек из пяти штук) и молите судьбу, чтобы послала драгоценные камни подороже.

Выбрали шитье — не пренебрегайте пошивом сумок, взяли работу по коже — делайте заплатки на продажу. Постоянно осматривайте аукцион и посещайте тренера в поисках новых, менее затратных рецептов на текущий уровень крафта. При удачном стечении обстоятельств вы можете остаться в плюсе (особенно если будете половину игрового времени тратить на продажу вещичек другим игрокам), но обычно рьяная прокачка крафта на ранних уровнях тут же оставляет начинающего игрока без штанов, денег очень мало.

Специфика охоты

Если же вы последовали нашему совету и не очень спешили, то, скорее всего, у вас не было проблемы с финансами и к 60-65 уровню вы подошли, без проблем купив персонажу эпического коня и с запасом в несколько тысяч золотых. Деньги теперь можно без проблем вложить в дело — скинуть добывающую профессию и взять ту крафтовую, о которой вы давно мечтали. Если вы были достаточно прозорливы, то к этому моменту запасли достаточно нужных вам ресурсов (ткани и кожи — для шитья, цветов — для алхимии, и так далее).

В отличие от игр, где крафт является испытанием на терпение (например, **EverQuest 1-2**), система WoW прямо-таки казуальна. Ничто не мешает вам купить вагон недостающих ингредиентов (на высоком уровне такая покупка уже не вызывает ужаса) и «вбить» все 375 единиц навыка буквально за один вечер. За подробностями можете обратиться почти к любому фанатскому сайту — шпаргалки по моментальной прокачке профессий распространены не меньше, чем гайды в стиле «*сделай 70-й уровень за неделю*».

Тянуть с выбором профессии можно и до 70-го уровня, а кто-то и вовсе не берет крафт, поскольку не желает тратить на это время и деньги. Но если вы четко решили, что хотите научить персонажа чему-то от и до, лучше сделать выбор до того, как он плотно обоснуется во Внешних Землях (аддон **The Burning Crusade**). Дело здесь заключается в некоторых особенностях новых крафтерных рецептов.

Рецепты — смысл жизни любого хорошего крафтера. Чем больше вы находите рецептов (особенно на высших уровнях), тем больше вероятность, что часть их будет действительно полезна. Выучив у тренера навык, вы получите книгу, куда и будете их записывать. Основных способов получения рецептов всего два: их можно купить или выбить. Самые простые рецепты покупаются у тренеров (NPC, у которых вы учились профессии и повышали навык), поинтереснее — у других продавцов (иногда они стоят в очень труднодоступных местах, и зачастую у них на руках единовременно лишь один-два рецепта, кто не успел купить — ждет несколько часов). Еще более интересные и нужные рецепты продаются различными фракциями — но только тому, кто прокачивал репутацию с ними, эти рецепты невозможно передать: они относятся к категории «Bop», то есть «липнут» при взятии.

С «выбиваемыми» рецептами дело обстоит куда интереснее. На сайтах вроде **Thottbot.com** или **Wowhead.com** собрана полная база, из лап каких монстров (боссов) и с какой вероятностью (в процентах) можно выдрать тот или иной рецепт. «Выбиваемые» бумажки, как правило, позволяют скрафтить вещь с очень хорошими характеристиками, поэтому знайте, что наверняка не только вы один такой умный придете в описанное место ловить удачу за хвост, поэтому будьте готовы постоять за себя. Например, игроки, фармящие (убивающие монстра до момента, пока нужный предмет из него не выпадет) рецепт энчанта **Crusader** — одного из лучших энчантов на оружие для персонажей 60 уровня, — дрались в башне, где было всего пять или шесть нужных монстров. Тихо на этом пятачке стало только после введения TBC, когда Crusader потерял актуальность.

В оригинальном WoW было не так много «выбиваемых» bop-рецептов. С выходом Burning Crusade их стало несколько больше, и появилось еще одно новшество: рецепты, которые не видит никто, кроме соответствующих крафтеров. Таким образом, когда вы переселяете своего героя во Внешние Земли, у вас появляется шанс

Дополнительные профессии

Кроме десятка основных в WoW есть еще три дополнительных профессии — рыбная ловля (Fishing), первая помощь (First Aid) и приготовление еды (Cooking). Их можно взять и прокачивать все сразу, вне зависимости от основных профессий.

О рыбалке мы уже рассказывали очень подробно («Игромания» №10, 2006), так что сосредоточимся на других профессиях. Готовка — пожалуй, один из самых легких способов обеспечить себе небольшое повышение игровых параметров, не разоряясь на дорогущие эликсиры. Хорош этот способ тем, что он открыт для любого. Кроме того, рецептов в игре много: они даются за квесты, их много где продают, и их совсем несложно достать (даже самые хорошие). Но самой горячей любовью у игроков пользуется **Savory Deviate Delight** — он не повышает характеристик, зато превращает съевшего его игрока в ассасина или пирата. Чтобы приготовить блюдо, вам потребуется специальная рыбка (ловится в оазисах возле Кроссроад) и рецепт — наверное, единственный «выбиваемый» рецепт этой профессии, на аукционе его редко можно найти меньше чем за 10 золотых.

Первая помощь — это такая триал-версия программы «сам себе паладин». Лечащие классы ею обычно брезгуют, а вот разбойникам, воинам и прочим магам она не раз спасала жизнь. Суть профессии — в изготовлении бандажей, которыми вы потом сможете перевязывать раны. Чем более опытным «медиком» становится ваш персонаж и чем лучшего качества ткань идет на перевязку, тем значительнее эффект.

К дополнительным профессиям относят иногда и навык езды (Riding), но он никак не прокачивается (каждый новый уровень просто покупается у тренера). На этом навыке рискуют разориться все, кто захочет оседлать летающего эпик-маунта, — перед вами самый глупый и самый желанный способ потратить порядка 5000 золота.

Начав качать крафтерную профессию, вы будете вынуждены ходить в подземелья (в том числе рейдовые) даже чаще, чем раньше.

Почти каждой профессии приходится закупать в промышленных масштабах кое-какие необходимые для крафта вещи. У алхимиков это бутылки.

На заметку

■ В WoW есть специальные сумки — для хранения металлов, цветов, ювелирных камней. В них невозможно положить что-то другое, но для крупных партий ресурсов они подходят идеально;
■ Когда ваш персонаж умирает, «трекер слежения», который отмечает цветы и минералы на мини-карте, отключается;
■ В аддоне Wrath of the Lich King появится еще одна крафтерная профессия — написание свитков (Inscription). Тот, кто выберет ее, сможет улучшать заклинания — как свои, так и других игроков;
■ На определенном уровне каждая профессия потребует от вас сделать выбор в пользу одной из двух-трех специализаций. Если через какое-то время вы передумали, специализацию можно изменить, пройдя цепочку квестов;
■ Тренеры, обучающие «смежным» специальностям (травник-алхимик, шахтер-кузнец) обычно стоят неподалеку друг от друга;
■ В WoW существует система жесткой привязки уровня игрока к возможности повысить профессиональные навыки. Нельзя создать чистого крафтера (персонажа первого уровня с максимальным уровнем крафта);
■ Выученную профессию можно скинуть бесплатно, в любой момент и сколько угодно раз; для этого выберите кнопку **Character Info** (C), закладку **Skills**, выберите интересующий вас навык и нажмите на маленькую кнопку справа от него. Решение необратимо — если захотите снова развивать профессию, придется искать тренера и начинать с начала;
■ Некоторые профессии требуют, чтобы в инвентаре лежал соответствующий предмет: например, кирка для добывания руды, нож для снятия шкур, философский камень для трансмутации;
■ Иногда гораздо выгоднее разобрать скрафченную «синюю» вещь (это сделает энчантер) и продать полученный шард — он может стоить дороже, чем сама вещь;
■ Прокачивать крафтерную профессию можно на любых рецептах, кроме «серых». На «оранжевых» рецептах навык поднимется на единицу с вероятностью

100%, на «зеленых» — около 30-50%;
■ Перед прокачкой профессии желательно свериться с каким-либо гайдом. Игроки давно уже нашли оптимальные способы повышения профессиональных навыков, с минимальными затратами на рецепты и ресурсы;
■ Перед походом в инстанс выясните, кто в вашей партии умеет собирать траву, копать руду и сдирать кожу. Если таких людей несколько, заранее обговорите, как вы будете все это делить. Собирать, копать и резать все подряд считается невежливым;
■ В WoW есть вещи, носить которые или пользоваться ими может только их создатель. Есть и такие вещи, носить которые сможет только персонаж с прокачанной до нужного уровня профессией.

случайно выбить крафтерный рецепт вашей профессии. Правда, шанс призрачно маленький.

В крафтовой системе WoW, которая и без того полна всяких неожиданностей и подводных камней, можно найти еще один элемент чудесной энтропии. Есть целая пачка рецептов, обладающих статусом «мировой дроп». Их бесполезно пытаться выбить целенаправленно — с некоей исчезающей долей вероятности такой рецепт может найтись на трупе любого существа определенного уровня. Единственный способ эффективно охотиться за ними — постоянно проверять аукцион: а вдруг кому-то уже повезло? Будьте готовы увидеть и цену везения — как правило, она измеряется сотнями, иногда тысячами золотых.

Гордые мастера

Так для чего же игроки качают крафтерные профессии, если от них, по большому счету, сплошная головная боль и возможное разорение?!

На самом деле не все так просто. Не стоит забывать, что есть категория игроков, которым просто нравится собирать рецепты, — они готовы в течение месяца бить одних и тех же монстров, чтобы получить какой-нибудь, пусть даже не самый нужный, просто «для коллекции». Есть и другая категория — люди, не любящие PvP, но и в рейды еще не ходившие. Для них крафт становится одним из немногих способов собрать неплохой (хотя и не самый шикарный) комплект одежды на 70-м уровне. На высоких уровнях становятся крайне востребованными алхимики (сложно представить игрока в рейде, не пьющего фласки и без пары стеков бутылок маны или здоровья в кармане), ювелиры (в игре безумно много слотовых вещей, так что спрос на хорошие драгоценные камни будет всегда) и энчантеры (кто же откажется сделать хорошую вещь еще немного, а иногда и намного лучше?).

В серьезных гильдиях с давних пор существует традиция крафтить так называемые «защитные комплекты» — например, для посещения Молтен Кор в свое время требовалось сделать (или купить) экипировку с хорошей огневой защитой. В наши дни маленькие и еще не очень опытные гильдии покоряют Каражан, постоянно переодеваясь в одежду с защитой от магии «аркана», а с появлением материка Нортренд наверняка станет актуальна одежда, защищающая от холода — не простого, конечно, а магического. Обычно линейку подобной экипировки проще и быстрее скрафтить, чем собирать по аукциону или выбивать с разных боссов.

Кроме того, в определенный момент крафт из способа быстро разориться превращается в очень неплохой вариант заработать. Например, алхимик находит полезные рецепты трансмутации и проводит ее за деньги, тейлор учится создавать специальную ткань по 60-100 золотых за кусок, энчантер выбивает себе вожделенный **Mongoose** и гребет деньги лопатой, а кузнец периодически делает ножик **Dirge**, цена которого редко опускается ниже 1000 золотых. Есть, правда, одно «но»: чтобы по полной программе отыграть все эти преимущества, из игры лучше не отлучаться. Вообще. Вам придется постоянно что-то добывать, разыскивать и ходить в инстансы за редкими ингредиентами и еще более редкими рецептами.

А потом вас будут просить покрафтить согильдийцы, знакомые согильдийцев и вовсе незнакомые игроки. Если вы не побоитесь вкладываться в крафт, ваш личный канал будет постоянно забит просьбами «*заэнчить лапы на спелдамаг*», «*сделать пару камушков с плюс хилом*», «*сшить двадцатислотовку*», «*нахимичить пару титанов*». Хотите стать действительно востребованным в гильдии игроком? Один из вариантов — качайте крафт. Как говорят некоторые геймеры, мы играем в онлайновые игры, чтобы почувствовать свою социальную значимость и нужность. Этот аспект крафт отыгрывает на все сто.

■■■

К явным минусам крафтовой системы WoW можно отнести отсутствие крафта «из эстетического удовольствия» (за исключением разве что элегантных шелковых рубашек да кожаного мячика, которым можно бросить в другого игрока). Нет здесь и «хозяйственного» крафта — сделать себе кровать вы, к сожалению, не сможете (да и некуда ее будет ставить).

Любую профессию в WoW легко прокачать в одиночку, но сделать из персонажа мощного крафтера в одно лицо вы уже не сможете: самые интересные, мощные, редкие и потому особенно вожделенные рецепты в основном выбиваются из боссов в рейдовых инстансах. Так что забудьте о карьере «гордой независимой швеи-одиночки» и отправляйтесь с друзьями выбивать ценные рецепты — для начала хотя бы в Каражан. ■

Наложенный на оружие энчант добавляет какой-либо визуальный эффект — например, у персонажа на картинке оружие зачаровано на +81 к лечащим спеллам (желтое сияние).

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.

ФИРМА «1С»

KATAURI INTERACTIVE

РЕКЛАМА

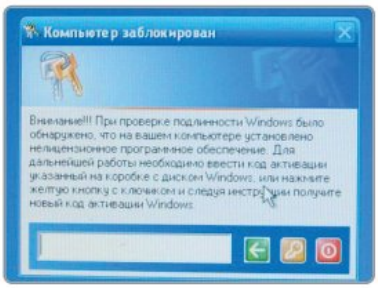
Алексей Макаренков

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ХИТРОУМНОЕ ХАКЕРСТВО

Несмотря на то что число вирусов и хакерских уловок день ото дня растет, объем спама увеличивается в геометрической прогрессии, да и число жертв (то есть пользователей интернета) тоже меньше не становится, жизнь хакеров с каждым днем становится все сложнее. Уровень антивирусных программ неуклонно растет, разработчики сетевых утилит все быстрее латают дыры в своих продуктах, а что самое неприятное (для хакеров, разумеется) — увеличивается интернет-образованность пользователей.

Если 2-3 года назад каждый пятый интернетчик так и норовил запустить exe-файл, приаттаченный к письму, то сегодня это делает от силы каждый тридцатый. Да и развести на деньги сетян все сложнее. Самые прибыльные год назад вымогательства — сбор денег для якобы больных или умирающих детей (на самом деле деньги поступают в карман киберворишке) и составление гороскопов — стремительно теряют популярность.



Именно поэтому хакеры постоянно ищут все новые и новые способы обмана. Не так давно в интернете появилось новое «разводилово». Придумали его российские хакеры. На компьютер жертвы подсаживается троян, который в определенный момент выводит на экран жертвы Windows-стилизованное окошко с сообщением: *«Внимание! При проверке подлинности Windows было обнаружено, что на вашем компьютере установлено нелицензионное программное обеспечение. Для дальнейшей работы необходимо ввести код активации, указанный на коробке с диском Windows, или нажмите желтую кнопку с ключиком и, следуя инструкции, получите новый код для активации Windows»*.

При нажатии на упомянутый «ключик» на экран выскакивает еще одно окошко с инструкцией о получении заветного ключа активации. Выглядит она следующим образом. Внемлите:

Инструкция для получения кода активации, используя любой ближайший терминал моментальной оплаты.

1. Выбираете «Оплата услуг»

2. Выбираете «Платежные системы» или «Другие операторы»

3. Выбираете пункт «Яндекс-деньги»

4. Вводите 14 цифр яндекс-счета: 41001159463287

5. Помещаете несколько купюр в купюроприемник на сумму 300 рублей

6. Нажимаете на «Завершение платежа»

7. Получаете чек

8. Код активации будет распечатан на чеке

Поскольку в последнее время число проверок офисов крупных и мелких компаний на предмет лицензионного программного обеспечения резко участились, бизнесмены, разумеется, пребывают в некотором возбуждении. А тут такое заманчивое предложение. Подумать только, всего за 300 рублей предлагается сделать из пиратской копии лицензионную.

Судя по обсуждениям на форумах, тысячи несчастных попались на уловку. Их даже обилие пунктуационных ошибок в хакерском тексте не смутило, и они с радостью побежали переводить кровно заработанные на счета сетевых мошенников.

Правоохранительные органы хакерский яндекс-кошелек быстро прикрыли, но эпидемия уже началась. Каждый мало-мальски подкованный хакер считал своим долгом перекомпилировать троян, поместить в нем номер своего кошелька и запустить в интернет. Даже орфографию в последних версиях вируса поправили.

Мы, разумеется, подобные действия осуждаем. По сути, это просто воровство. Но все же есть легкое чувство гордости за российских хакеров, придумавших столь необычный способ обмана.

ИНТЕРНЕТ–БЕНЗОКОЛОНКИ

Куда только не встраивают интернет предприимчивые производители гаджетов. Через MP3-плеер уже можно было по Сети путешествовать, через видеомагнитофон можно, в самолете вообще не проблема — летишь себе где-нибудь над Атлантикой и читаешь новости на ***www.igromania.ru***. В Германии выпускали даже холодильники с тачскрином, через который можно по любимым сайтам побегать: стоишь себе, раздумываешь, что бы такого вкусненького съесть, а попутно читаешь новости с экрана.

В США же теперь появилась новая забава. Там стало модно оборудовать доступом к Сети бензоколонки. Уже несколько сотен заправок снабжены простенькими системами для веб-навигации. Вот только попутешествовать по Мировой паутине на халяву у водителей, видимо, не получится. Доступ к большинству сайтов заблокирован, зато сколько угодно можно пользоваться услугами сервиса ***maps.google.com***.

Считается, что это поможет потерявшимся водителям выбирать самые удобные маршруты к пункту назначения. Логика в этом, безусловно, есть, но какая-то странная. Уж если ты оказался на бензоколонке, то не проще ли спросить у ее работников,

где ты находишься и как проехать туда, куда собирался? Ну а если вспомнить, что в США очень популярны GPS-навигаторы (ориентируясь по сигналу спутников, они показывают местоположение машины с точностью до метра), то затея и вовсе кажется странной.

Куда логичней было бы разблокировать интернет, сделать доступ к почтовым ящикам и блогам. Пока бензинчик капает в бензобак, у водителей была бы возможность проверить почту и написать заметку в свой дневник в духе: «*Приехал в Арканзас, жара жуткая, дороги — ужасные, люди — мерзкие, бензин — ослиная моча с примесью соляры, а стоит как бургундское вино*». Есть мнение, что водители даже не отказались бы платить за это: в конце концов, не все ли равно, если счет за полный бак бензина увеличится на 10-20 центов?

СТАТИСТИЧЕСКОЕ РЕЗЮМЕ

В конце каждого года аналитические компании, отделы научных центров и независимые аналитики начинаются биться в припадках пророчеств. Не обходят своим вниманием и интернет. То бурный рост напрорицают, то крах напредсказывают, а то и вовсе какую-нибудь ерунду. По статистике, конечно, кто-нибудь да угадывает, как оно на самом деле обернется. И эта чисто статистическая случайность тут же подается как очень глубокий анализ, к компании, которой повезло угадать, начинают прислушиваться, платить огромные деньги. Разумеется, только до ближайшего неудачного пророчества...

Поэтому мы стараемся как можно меньше верить всем этим анализам, сделанным по принципу «пальцем в небо», а куда внимательней присматриваемся к сухим фактам, которых в конце года те же аналитики вываливают предостаточное количество. Мы собрали самые, на наш взгляд, интересные и теперь предлагаем вам с ними ознакомиться. Сухая статистика, ничего больше. Но человек думающий сможет сделать весьма интересные выводы.

Факт №1. Россия возглавила список европейских стран по темпам роста интернетчиков. Еще два года назад мы плелись в хвосте, а сегодня — впереди... нет не планеты, а Европы всей. Не поверите, но 23% за год. Это уже не шуточки. На самом деле на Западе мало кто представляет, откуда такой бурный рост, почему он происходит и с чем связан. В России догадки высказывают самые разные, но толком тоже не понимают, больше делают вид, что все очевидно и так и должно быть. Для сравнения, в Испании, занимающей в рейтинге второе место, число пользователей увеличилось всего на 18%.

Факт №2. Уровень интернетизации (не темпы роста, а широта охвата) в России попрежнему один из самых низких. Не более 12% всего населения пользуется Мировой паутиной. При этом скромно замалчивается, что из этих 12% большая часть в интернете была либо вообще один раз в жизни, либо путешествует по Сети от силы 1-2 раза в месяц. Вот вам и интернетизация. А заодно и ответ, откуда взялся факт №1. Просто интернетчиков у нас настолько мало, что любое увеличение их числа в процентном отношении выглядит очень солидно: был целый один, стало целых два, но прирост-то нешуточный, целых 100%.

Факт №3. Самая интернетизированная страна — Нидерланды, там каким-то образом умудряется выходить в Сеть 82% населения. Вот только забавно, если сравнить эту цифру с возрастным распределением демографического графика, то получается, что жители Нидерланд начинают активно бродить по Сети с трех лет, а заканчивают в глубокой старости. Впрочем, в Нидерландах это вполне возможно, сетевые кабели там проводятся во все новостройки одновременно с водопроводом и канализацией.

Факт №4. Ну а самые «шустрые» интернетчики живут в Швейцарии. За год среднестатистический швейцарец посещает почти 4000 сайтов. Мы, конечно, отлично понимаем, что среднестатистический читатель «Игромании» столько сайтов просматривает за месяц, но вы все-таки учитывайте, что нас читают одни из самых заядлых интернетчиков. Обычному же россиянину в скорости перемещения по интернету до швейцарца ой как далеко.

Вот такие забавные цифры. В завершении разговора и вопреки нашей большой нелюбви к каким бы то ни было прогнозам — уж больно редко они сбываются — приведем один маленький взгляд в будущее, в котором сходятся почти все аналитики. К 2010 году число интернетчиков в России составит приблизительно 40 млн человек (напомним, что сейчас их по разным данным от 18 до 25 млн).

ИНТЕРНЕТ-АВТОМОБИЛИЗАЦИЯ

Писатели-фантасты и создатели фильмов про будущее очень любят обыгрывать ситуацию, когда герой садится в машину, сообщает ей, куда ему нужно доехать, и автомобиль сам мчит пассажира в нужную точку. Водителя либо вообще нет, либо он представлен импровизированным манекеном (кстати, зачем он нужен, в книгах и фильмах обычно не объясняется).

Есть подозрение, что автомобили, не требующие водителя, появятся вовсе не в отдаленном, а в самом ближайшем будущем, через 15-20 лет. В ноябре закончилось соревнование машин-роботов, проводимое американским военным ведомством. 11 автомобилей, оснащенных многочисленными камерами, анализаторами, датчиками, круиз-контролями, парктрониками и прочей высокотехнологичной бижутерией, были отправлены в вольный заезд по городу.

За 6 часов машины, соблюдая все правила дорожного движения, намотали более 100 км: максимальная скорость движения, кстати, была совсем даже не маленькой — около 55 км/ч. До финиша, правда, добралось всего 6 машин, остальные заплутали и, соблюдая при этом ПДД, благополучно осели в каких-то узких улочках и закоулках.

Вояки из США планируют наладить массовое производство подобного рода автомобилей уже к 2015 году. Идея, конечно, заманчивая и интересная, вот только не стоит забывать, что забастовок водителей в этом случае не избежать.

При чем здесь, спрашиваете, интернет? При том, что навигационная система некоторых робомобилей напрямую завязана на картах **Google**, этот же сервис планируется использовать в будущем: перемещение авто будет отслеживаться одновременно по GPS и через интернет, данные будут суммироваться, а на их основе система будет строить оптимальный маршрут движения. Уж если не нам, то уж нашим детям точно удастся покататься на таких машинах.

НА 4 БУКВЫ

2 ноября 2007 года вошло в историю интернета как день, когда в доменной зоне .COM закончились имена, состоящие из четырех букв. За два месяца до этого среди кибersквоттеров начался настоящий ажиотаж, каждый старался оторвать себе название получше. Впрочем, «получше» в данном случае означает, что в буквосочетании была хотя бы одна гласная буква.

Дело в том, что сколько-нибудь осмысленные названия в COM-зоне закончились довольно давно, года 3-4 назад, а последний год интернетчикам приходилось довольствоваться именами, которые даже ассоциаций никаких не вызывают. Последние пять 4-буквенников выглядели следующим образом: ***vxkq.com***, ***xvqg.com***, ***qvxg.com***, ***xvgq.com***, ***vxqf.com***. Несмотря на то что названия, мягко говоря, не отличаются благозвучием, кибersквоттеры планируют неплохо на них заработать. Стоимость 4-буквенных названий уже через неделю после того, как соответствующие доменные имена закончились, подскочили в среднем на 20% и продолжают расти.

Интересный факт. На то, чтобы съесть все 4-буквенные имена зоне COM, понадобилось ни много ни мало 22 года (она начала свою работу в 1985 году, в декабре 1986-го были зарегистрированы первые домены). Зона .RU существует значительно меньше (с апреля 1994-го), да и доменов в ней пока чуть больше миллиона (миллионный домен был зарегистрирован 15 сентября 2007 года), но осмысленных 4-буквенных названий в ней уже тоже почти не осталось. Они либо заняты сайтами, либо скуплены кибersквоттерами. Так что, если планируете открывать сайт, спешите: через несколько лет и у нас четырехбуквенников не останется. ■

Эдуард Клишин

CMS-КАЛЕЙДОСКОП

ОБЗОР СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ КОНТЕНТОМ

Создавать сайты можно по-разному. Самый долгий и трудоемкий способ — все делать самому. Нарисовать дизайн, например в «Фотошопе», разработать HTML-код, сверстать страницы, написать систему управления контентом (CMS — Content Management System) и наполнить почти готовый сайт текстами и картинками.

Куда проще взять за основу готовый движок, а все оставшееся время посвятить развитию сайта, не вдаваясь в тонкости верстки и HTML-кодинга. И вот с этом случае возникает вопрос — по каким критериям подбирать CMS? Одни очень простые, но в них мало функций. Другие функциональны, но с множеством багов. Третьи вроде бы и надежные, и настроек множество, но собирать их нужно словно конструктор «Лего». И, кстати, сразу готовиться раскошелиться на коммерческую CMS или среди бесплатных тоже есть приличные?

Поскольку в письмах, прилетающих на ящик ***internet@igromania.ru***, вопрос про сайтовые движки занимает второе место — сразу после риторического «*Где мне разместить новый сайт?*», то мы решили расставить все точки над *i*. Предлагаем вашему вниманию обзор бесплатных и некоторых коммерческих CMS. Мы кратко охарактеризуем движки, расскажем, для каких целей лучше всего подходит каждая система, рассмотрим их основные достоинства и недостатки.

e107 — крепкий орешек

Демо версия: *www.e107.condor01.ru*
Официальный сайт: *www.e107.org*
Сайт русской поддержки: *www.e107.org.ru*, *www.e107.ru*, *www.e107russian.sourceforge.net*

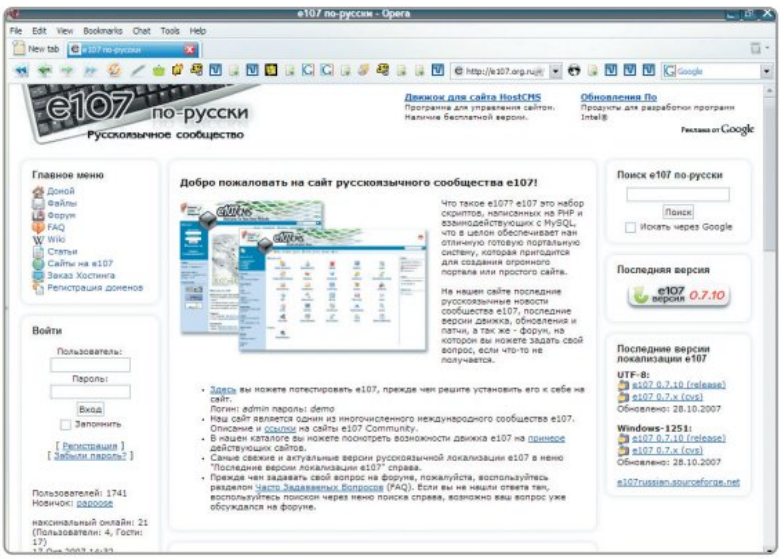
e107 — это своеобразный середнячок в мире CMS. Но середнячок очень популярный. На базе e107 можно за несколько минут создать простенькую домашнюю страничку, сайт-визитку или даже организовать большой информационный портал с удобной новостной лентой, файловым архивом, галереей и прочими прелестями.

Стандартный комплект модулей движка включает в себя следующие компоненты: новостную ленту, удобный мини-чат, вместительное файловое хранилище, компактную поисковую систему, раздел статей, каталог ссылок и неплохой встроенный форум. Этого джентльменского набора скриптов и графических элементов хватает для развертывания сайтов практически любого уровня сложности.

От большинства других CMS e107 отличается удобным веб-инсталлятором (установка проходит в три приема — создание баз данных, загрузка файлов на сервер, настройка системы с помощью веб-инсталлятора), надежностью и простотой модифицирования исходников. Но, несмотря на все эти достоинства, e107 не был бы столь популярным, если бы не огромное число пользовательских плагинов — тут вам и счетчики, и панели голосования, и чаты, и форумы. А еще есть гостевые книги, фотогалереи, медиапроигрыватели. И ладно бы только плагины, к e107 есть множество бесплатных шаблонов, на основе которых простенький сайт можно смастерить чуть ли не за час.

Впрочем, недостатки тоже имеются. Во время тестирования нас больше всего раздражало, что в e107 очень медленно подгружаются странички (особенно это заметно на сильно загруженных бесплатных серверах) и, скажем так, общая незавершенность движка. На сегодняшний день мы рекомендуем эту CMS только тем, кому нужно обилие бесплатных шаблонов, но думаем, что где-нибудь через год e107 сможет тягаться с профессиональными коммерческими CMS уровня **Post-Nuke** или **DataLife Engine**.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:
- **Легкость установки: 4/5**
- **Простота использования: 3/5**
- **Надежность: 4/5**



e107 — портальная система на все случаи жизни.

Seditio — мисс-индивидуальность

Демо версия: *www.seditio.condor01.ru*
Официальный сайт: *www.neocrome.net*
Сайт русской поддержки: *www.neocrome.ru*

Вслед за e107 в поле нашего зрения попала крайне нестандартная система управления контентом — **Seditio**. Необыкновенность движка — в отсутствии блочной системы. Никаких панелей, квадратных таблиц и прочих штампов. На основе данной системы можно создать сайт с, мягко говоря, необычным дизайном, а уж какого уровня он будет, зависит только от вас. Хотите мощный игровой портал? Его вполне можно слепить в Seditio за 5-6 дней ненапряженной работы. Ну а на простенькую домашнюю страничку уйдет всего несколько часов.

Базовый набор модулей Seditio — лента новостей, форум, управление группами пользователей, подключение расширений, удобный IP-поисковик, инструмент для массового перемещения тем на форуме, корзина, форма для создания новых страниц, пользователи (профиль, мои файлы, внутренняя почта) и, наконец, подробная статистика (новые темы, пользователи, число пользовательских плагинов). Как видите, ничего лишнего.

Основные достоинства Seditio — высокая степень надежности (взломать систему не то чтобы невозможно, но довольно сложно), маленький размер дистрибутива, быстрая генерация страниц (сайты загружаются почти мгновенно — в среднем от 0,02 до 0,15 секунды), отсутствие блок-системы, ко-

торая свойственна большинству CMS, наличие толковой русской локализации.

Из минусов — сложность инсталляции (чтобы установить Seditio, нужно сначала отредактировать файл **config.php** с помощью **«Блокнота»**, затем закачать все файлы на сервер и загрузить через систему управления базами данных специальный дамп), непродуманный механизм создания суперпользователя: права админа получает первый зарегистрировавшийся на сайте пользователь: например, вы или случайно зашедший гость — вроде бы, мелочь, а неприятно.

Новичков система может отпугнуть малым числом официальных «шкурок», плагинов и других дополнений. Seditio — движок относительно молодой, поэтому и различных добавок к нему вышло не так много, как, скажем, для популярной системы управления содержимым **PHP-Nuke**. Впрочем, совсем уж отчаиваться не стоит. К Seditio еженедельно выходит около десятка интересных скинов (шаблонов), пользовательских плагинов, хаков и других дополнений.

Профессиональные же веб-мастера вряд ли будут оценивать систему только по числу добавочных модулей. Ведь главное — структура, ядро движка. А с этим у Seditio полный порядок. Таким образом, если вы хотите создать сайт, который бы выгодно отличался от стандартных блочных порталов, не проходите мимо.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- **Легкость установки: 3/5**
- **Простота использования: 5/5**
- **Надежность: 4/5**

Danneo — движок-универсал

Демо версия: *www.danneo.condor01.ru*
Официальный сайт (он же — сайт русской поддержки): *www.danneo.com*

Danneo — относительно молодая, свободно распространяемся CMS, которая быстро завоевала популярность среди интернетчиков. Ставится очень быстро, настраивается тоже за несколько минут, администрируется и того проще. Все сделано на уровне профессиональных коммерческих CMS.

Впрочем, это неспроста. Danneo не такая уж бесплатная система. Многие официальные плагины, моды, шаблоны и другие дополнения распространяются только за деньги. Также создатели движка оказывают целый спектр платных услуг — от полного удаления копирайтов и создания новых шаблонов/модов до разработки эксклюзивных сайтов на основе Danneo.

По набору функций эта система управления контентом мало чем отличается от e107 или Seditio. Новостная лента, каталоги ссылок и файлов, опросы, RSS-лента, рассылки, карта сайта, поиск, пользователи, техническая информация, обратная связь — все на месте. Главная же особенность Danneo — полная русскоязычность. Эта система изначально создавалась на чистейшем русском языке нашими с вами соотечественниками.

Это значит, что все элементы в рассматриваемой CMS названы своими именами — никаких сомнительных русских эквивалентов, которые зачастую встречаются в любительских переводах. На официальном сайте разработчиков вы сможете изучить ряд статей по установке, настройке и модернизации движка опять же на родном языке и поучаствовать в бурных дискуссиях на местном русскоязычном форуме.

Из других возможностей системы: создание опросов и статичных информационных страниц, управление меню, модами и блоками на сайте, добавление/редактирование ключевых слов для поиска, возможность интеграции Danneo с популярными форумами — ipb, phpbb, punbb, smf, vbulletin.

Недостатков же, как это ни удивительно, мы практически не обнаружили: сайты, сделанные на Danneo, загружаются очень быстро (в среднем — за 3-5 секунд) и совсем не глючат. Приятно, что отечественная разработка показала себя с самой лучшей стороны.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- **Легкость установки: 4/5**
- **Простота использования: 5/5**
- **Надежность: 4/5**

PHP-Fusion — само совершенство

Демо версия: *www.fusion.condor01.ru*
Официальный сайт: *www.php-fusion.co.uk*
Сайт русской поддержки: *www.php-fusion.int.ru*

Ну вот и дошла очередь до одной из самых надежных, популярных и функционально завершенных CMS с открытым исходным кодом — **PHP-Fusion**. Этот движок обладает необходимым набором функций для создания качественных игровых сайтов, информационных порталов самых различных тематик и простеньких домашних страничек. Вместе с тем у PHP-Fusion есть несколько сильных сторон, которые выделяют его на фоне общей CMS-массы.

На диске

Дистрибутивы всех описанных CMS (последние версии на момент написания статьи), а также русификаторы к ним вы найдете ***на нашем DVD*** в разделе «По журналу». Обращаем ваше внимание, что в статье, по понятным причинам (места-то мало), мы разместили скриншоты далеко не всех систем управления контентом. Поэтому, если вас заинтересовала определенная CMS и в настоящем обзоре вы не нашли ни одного изображения по выбранному движку, направляйтесь на наш диск — там у нас припасено около 5-9 картинок на каждый движок.

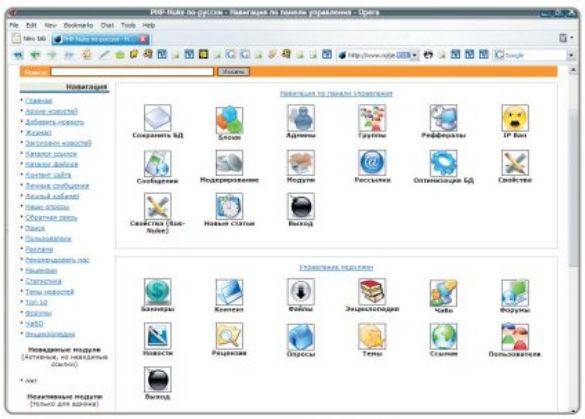
Большинство систем управления контентом, несмотря на весь свой потенциал и бурное развитие, до сих пор несовершенны. Даже давно существующие CMS зачастую сложно назвать законченными. Вспомните, что мы писали про e107. А ведь эта система управления контентом существует уже не первый год!

Что касается PHP-Fusion, то ему удалось пройти тернистый путь через многочленные альфа- и бета-версии и вступить в период зрелости. Вот уже на протяжении нескольких лет никаких серьезных изменений в проекте не наблюдается. И вовсе не потому, что никто этой CMS не занимается. Просто править практически нечего.

Разработчикам остается лишь заниматься легкой косметической доводкой движка и планомерно добавлять в CMS новые модули. При работе с PHP-Fusion возникают те же самые эмоции.

Судите сами. В CMS есть качественный форум, профессиональный модуль галереи, движок полностью поддерживает русский язык (по умолчанию отсутствует — нужно скачать и установить специальный языковой модуль), загрузка страниц происходит очень быстро. А уж сколько для PHP-

PHP-Fusion идеально подходит для создания сложных сайтов на любую тему.



Панель администрирования PHP-Nuke. Не представляете, насколько удобно в ней работать.

Fusion сделано плагинов, модов, шаблонов и других дополнений — не сосчитать. Впрочем, тут e107 все-таки чуть впереди.

И еще очень важный момент: PHP-Fusion — одна из самых надежных систем управления контентом, взломать сайт, сделанный на ее основе, почти невозможно. «Почти» — потому что опытный хакер, разумеется, справится и с этой задачей.

Установка системы не вызывает никаких затруднений. Чтобы проинсталлировать PHP-Fusion, достаточно закачать файлы движка на сервер, установить права доступа на определенные папки и отдельно взятые документы, после чего произвести настройку CMS с помощью удобного веб-инсталлятора.

Нам, не поверите, очень хочется поругать PHP-Fusion хоть за что-то — просто чтобы показать, что идеала в этом мире не существует. Но при этом даже не знаем, что придумать. Поэтому пойдем от противного. Есть движки, в которых быстрее скорость загрузки страниц, которые проще устанавливаются, есть с большим числом моделей. Но вот столь же гармоничного и самодостаточного — нет.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- **Легкость установки: 4/5**
- **Простота использования: 5/5**
- **Надежность: 5/5**

PHP-Nuke — старость в радость

Демо версия: *www.nuke.condor01.ru*
Официальный сайт: *www.phpnuke.org*
Сайт русской поддержки: *www.rus-phpnuke.com*

PHP-Nuke (или просто «Нюк») — одна из старейших CMS, разработка стартовала аж в 2000 году. Тогда движок был, мягко говоря, примитивным: серьезные проблемы с системой защиты, всевозможные баги, нестабильная работа на многих серверах (язык PHP по тем временам считался чем-то экзотическим, его поддерживали далеко не все хостеры).

За семь лет PHP-Nuke заметно похорошел, прибавил в весе и даже успел состариться. Сейчас на основе «Нюка» работают десятки тысяч сайтов по всему миру — игровые, новостные порталы и другие информационные ресурсы.

С возрастом движок оброс множеством дополнений — в интернете можно найти тысячи интересных тем оформления, модулей, расширяющих возможности системы (пользовательские галереи, форумы, гостевые), и модификаций движка. А уж документации по нему просто море: сайты русской (и не только) поддержки, многочисленные базы знаний (сервисы типа «**Википедии**»), тематические форумы. Все в помощь начинающим пользователям и прожженным веб-мастерам.

Вот только, помимо упомянутых плюсов, есть у PHP-Nuke и немало серьезных недостатков — старческих недугов. Со времен 5-6-й версии ядро движка не претерпело серьезных структурных изменений. Как следствие, в PHP-Nuke отсутствует поддержка некоторых современных технологий — например, XML.

Совсем уж странно: за семь лет жизни движок так и не обзавелся дружественным веб-инсталлятором — установка CMS до сих пор проходит по старинке. Чтобы проинсталлировать «Нюк», нужно проделать следующие действия. Сконфигурировать файл **config.php**, закачать файлы на сервер, вручную импортировать базу данных движка, наконец, установить нужные права доступа на определенные файлы и папки. Неподготовленным пользователям придется несладко.

На этом беды не заканчиваются. Сайты, сделанные на PHP-Nuke, часто становятся жертвами хакерских атак. Какие-то ресурсы кибер-хулиганы снабжают своими фирменными автографами в стиле *«Здесь был Вася»*, а какие-то и вовсе стирают с лица интернета. Это говорит прежде всего о низком уровне защищенности движка и наличии серьезных брешей в системе безопасности. Причем количество атак на «нюковские» сайты с каждым годом только увеличивается — структурные ошибки движка исправляются довольно медленно, в то время как армия хакеров растет не по дням, а по часам.

И все же, и все же. Несмотря на некоторое неудобство в инсталляции и слабую защиту, PHP-Nuke по-прежнему остается очень популярным движком. Правда, в основном, среди создателей простых сайтов. Не последнюю роль в этом сыграла превосходная документация. Так что если вы планируете создать несложный сайт о каком-нибудь фильме/компьютерной игре/любимом журнале, то PHP-Nuke совсем даже неплохой выбор. Особенно если вы не дружите с английским. А вот разрабатывать на этом движке что-то более серьезное можно, но смысла не имеет — есть более удобные, а главное, защищенные CMS.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- **Легкость установки: 3/5**
- **Простота использования: 4/5**
- **Надежность: 3/5**

Drupal — умелый блогостроитель

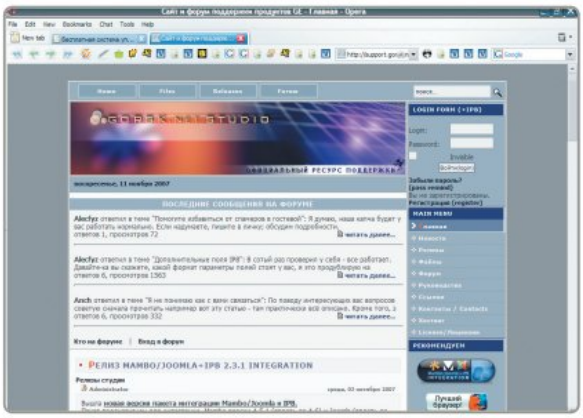
Демо версия: *www.drupal.condor01.ru*
Официальный сайт: *www.drupal.org*
Сайт русской поддержки: *www.drupal.ru*

Drupal — движок достаточно необычный. Начать хотя бы с того, что он ориентирован в основном на создание новостных сайтов, несложных информационных порталов и — внимание! — блогов (веб-дневников). Для развертывания мощного игрового портала с галереей, удобным файловым хранилищем и другими возможностями данная CMS, увы, не годится.

Впрочем, создатели Drupal и не ставили перед собой таких глобальных целей. Была задумка спроектировать оригинальный дви-

Тестирование онлайн

Чтобы вам было проще оценить и разобраться в описанных нами CMS, мы создали тестовый сайт ***www.condor01.ru*** (в частности, на нем мы тестировали движки). Там собраны все дистрибутивы рассмотренных в статье систем управления контентом и различные дополнения к ним (темы оформления, модификации, расширения), которые на нашем DVD не поместились.



На скриншоте слева — портал, сделанный на базе Joomla!, справа — сайт на Mambo. Почувствуйте разницу.

жок, отличающийся от других CMS. В результате на свет появился Drupal. Еще одна изюминка системы состоит в том, что при ее разработке была впервые применена таксономическая система — унифицированная структура хранения и вывода информации, благодаря которой появилась возможность буквально на лету изменять число рубрик, в которых размещены материалы сайта. Заостряем ваше внимание на том, что в других бесплатных CMS такой функции нет.

Из других особенностей движка — возможность комментирования всех документов на сайте, встроенная блог-система для ведения онлайн-дневников, модуль «Книга сайта» — аналог популярной wiki-системы, когда каждый пользователь может вносить изменения в текст статей, простенький интегрированный форум, разграничение прав доступа между пользователями или их группами, многоязычность. Устанавливается система при помощи веб-инсталлятора.

От бочки вкусного меда переходим к маленькой ложечке противного дегтя. Основной недостаток Drupal — отсутствие нормальной русской локализации. Работы по переводу CMS на родной язык ведутся уже не один год, а воз и ныне там — большинство наименований блоков, параметров, модулей и других компонентов так и остались на английском языке. Впрочем, если вы в ладах с иностранным языком, то смело ставьте англоязычную версию CMS.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:
- **Легкость установки: 4/5**
- **Простота использования: 3/5**
- **Надежность: 4/5**

Mambo (MOS) — простота спасет мир

Демо версия: *www.mambo.condor01.ru*
Официальный сайт: *www.mamboserver.com*
Сайты русской поддержки:
www.ru-mambo.ru*, *www.mamboserver.ru*, *www.mambostudio.com.ru

Mambo (**MOS**) — одна из самых простых в установке, настройке и работе CMS. Чтобы проинсталлировать ее, нужно всего лишь закачать файлы движка на сервер, после чего вбить в адресной строке URL сайта и следовать лаконичным инструкциям по установке.

Управление Mambo — настоящий рай для создателя сайта. Зайдя в контрольную панельку, вы увидите множество ярких кнопочек, подписей и меню. Правда, за внешнюю красоту Mambo приходится расплачиваться сотнями килобайт драгоценного трафика. Mambo отлично работает как в Internet Explorer, так и в других популярных интернет-браузерах — Opera, Netscape, Firefox. Серьезных дыр в системе безопасности Mambo нет, а те, что все-таки удается обнаружить, быстро латаются разработчиками.

На сайте русской поддержки системы вы можете скачать отличный русификатор. Набор модулей аналогичен базовому комплекту из PHP-Fusion. Что касается дополнений для Mambo, то по Сети их разбросано великое множество — тысячи цветовых схем портала, сотни бесплатных и коммерческих плагинов, десятки различных модификаций.

Если у вас все-таки возникнут трудности по установке, настройке или администрированию движка, вы всегда сможете задать интересующий вас вопрос на одном из русскоязычных форумов, посвященных Mambo, или же попробовать поискать ответ на неофициальных сайтах поддержки.

Благодаря своей простоте, Mambo очень популярен в рунете — гораздо популярнее тех же Drupal или Seditio.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:
- **Легкость установки: 5/5**
- **Простота использования: 5/5**
- **Надежность: 4/5**

Joomla! — все и сразу

Демо версия: *www.joomla.condor01.ru*
Официальный сайт: *www.joomla.org*
Сайты русской поддержки: *www.joom.ru*, *www.joomla.ru*, *www.joomlaportal.ru*

Система управления контентом **Joomla!** — потомок Mambo: движок, созданный на основе **Mambo 4.5.2.3** силой той же команды, что выпустила в свет MOS. Как следствие, Joomla переняла все лучшее от своего прародителя (удобный веб-инсталлятор, красивый дизайн, простое управление, пухлый набор модулей) и вместе с тем включила в себя ряд свежих дизайнерских идей и массу мелких, но очень значимых, дополнений, модификаций и исправлений.

Главное преимущество Joomla! перед другими CMS уровня e107, PHP-Nuke или, например, Dannео — легкость инсталляции, настройки, работы и модификации. На базе Joomla даже самый неопытный пользователь сможет сделать несложную домашнюю страничку с индивидуальным дизайном.

Возможности очень широкие. Если вы неплохо разбираетесь в веб-дизайне и знакомы с азами программирования на языке PHP, то можете создать чуть ли не новую менеджмент-систему — все PHP-документы в Joomla! имеют открытый исходный код.

Как и Mambo, движок Joomla! очень популярен в рунете — к нему вышло множество плагинов, тем оформления, модов, локализаций на русском языке.

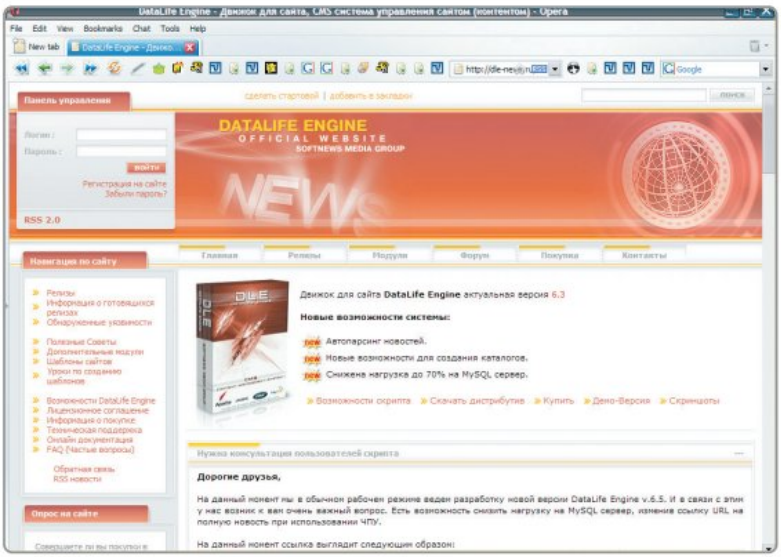
Так что, как говорится, не проходите мимо. Если Mambo больше подходит новичкам, то Joomla! может заинтересовать и продвинутых веб-строителей.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:
- **Легкость установки: 5/5**
- **Простота использования: 5/5**
- **Надежность: 4/5**

DataLife Engine — новостной монстр

Демо версия: *www.dle.condor01.ru*
Официальный сайт (он же — сайт русской поддержки): *www.dle-news.ru*

Последней в обзоре участвует система управления контентом **DataLife Engine** (**DLE**). На сегодняшний день это один из са-



На основе DataLife Engine успешно работают тысячи новостных порталов.

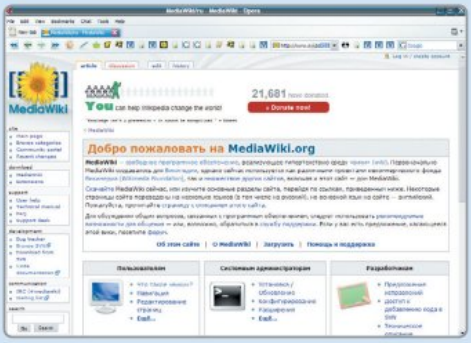
Полезные ссылки

www.jino.ru — хостинг с возможностью мгновенной установки популярных CMS: PHP-Fusion, Joomla!, Drupal и WordPress. Не нужно загружать файлы выбранного движка на сервер, мучиться с настройкой конфигурационных документов и самостоятельно импортировать БД.

www.dklab.ru — домашняя страничка комплекса «Денвер», предназначенного для отладки сайтов и отдельно взятых компонентов на локальной машине.

www.cmsmatrix.org — необычный сервис, с помощью которого можно очень быстро сравнить между собой несколько систем управления контентом. Выбираете нужные CMS из списка, жмете кнопочку Compare и получаете подробный аналитический отчет, который для удобства восприятия заносится в специальную сравнительную таблицу. Сами пользуемся и вам рекомендуем.

Wiki своими руками



Сложно найти интернетчика, который не слышал бы о сервисе «Википедия» — веб-энциклопедии, где можно найти определение нужного слова или фразы, почерпнуть полезную информацию по заданной теме. Причем, что интересно, вы можете не только изучить материалы, представленные на сайте, но и внести свою посильную лепту в развитие проекта: не регистрируясь, добавить собственные статьи и/или отредактировать уже существующие документы.

У такого подхода есть свои плюсы и минусы. Из достоинств — простота использования, отсутствие регистрации (строго по желанию админа), оперативное редактирование материалов. Недостатки — трудно отследить все изменения, внесенные в структуру определенных заметок, недобросовестные пользователи могут в один клик навредить системе: удалить или испортить (внедрить в документы рекламные ссылки, бранные конструкции, заведомо ложную информацию и т.д.) часть материалов, представленных на сайте.

С недавнего времени у каждого пользователя появилась возможность построить свою собственную базу знаний типа «Википедии» на основе движка **MediaWiki**. Чтобы создать новый wiki-сервис, проделайте следующие действия. Скачайте последнюю версию движка с официального сайта разработчиков — ***www.mediawiki.org***. Далее загрузите все файлы этой CMS на сервер и в адресной строке браузера введите URL сайта, на который вы залили системные файлы MediaWiki (мы тестировали движок на ***www.wiki.condor01.ru***). Чтобы завершить установку движка, следуйте инструкциям веб-инсталлятора.

мых популярных, надежных и предельно простых в эксплуатации новостных движков отечественного розлива. С помощью этой CMS вы в предельно сжатые сроки сможете запустить красивый новостной портал. На большее, правда, силенок DLE не хватит, налицо узкая специализация.

Защита у CMS просто прекрасная, на ее основе функционируют сотни новостных порталов, но ни один из них не стал жертвой хакеров. Движок по минимуму загружает серверные базы данных (от 0 до 5 запросов), использует современную технологию AJAX (обновляется не страничка целиком, а только область, в которой работает пользователь), что позволяет снизить нагрузку на сервер и сэкономить трафик пользователей.

В DLE предусмотрена возможность автоматической генерации метатегов на основе загруженного на сайт контента. В отличие от бесплатных новостных движков, в DataLife Engine реализована упрощенная система управления шаблонами. Ставите модуль «Флуд-контроль» — и не нужно постоянно проверять сайт на предмет нецензурных слов и выражений. Имеется возможность заносить в стандартную библиотеку запрещенных буквосочетаний свои собственные фразы, слова и предложения.

Из разряда «мелочь, но приятно»: красивый календарь, подробная статистика сайта (количество хитов, хостов), продвинутая система управления баннерами, многоязычность, модули для создания голосований и RSS импорта/экспорта новостей, возможность написания новостей/статей на нескольких языках, вывод страниц в сжатом виде (gzip), мощная система поиска по сайту (охватывает новости, комментарии, пользовательские профили).

Впрочем, пожурить DataLife Engine есть за что. Движок не совсем бесплатен: халявная версия новостной системы имеет ряд функциональных ограничений. К тому же бесплатный билд имеет полностью закрытый исходный код, а также лимит на максимальное число новостей и комментариев (100 и 200 соответственно). Чтобы ликвидировать все эти ограничения, нужно приобрести официальный код лицензии на сайте разработчика за 100 евро.

Помимо того, что денег, пускай и ненавязчиво, просят за саму CMS, так еще и большинство плагинов, модификаций и тем оформления распространяются тоже на коммерческой основе.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

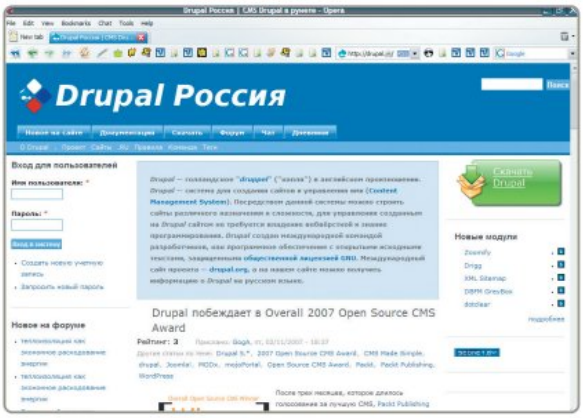
- **Легкость установки: 5/5**
- **Простота использования: 4/5**
- **Надежность: 5/5**

■■■

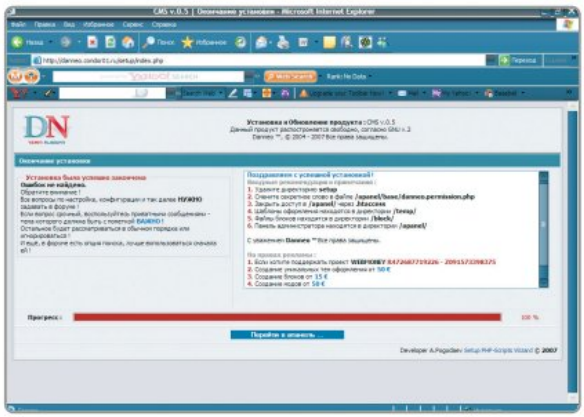
Время подводить итоги. Если вы решили создать серьезный интернет-проект и главное для вас — функциональность, простота использования и повышенная надежность, мы рекомендуем мощную портальную систему PHP-Fusion. Предпочитаете оригинальность и минимализм? Обратите внимание на движки Seditio и Danneo — шустрые, компактные, удобные и просто универсальные CMS, в которых нет ничего лишнего.

В случае, когда внешний вид и количество всевозможных наворотов играют решающую роль, на сцену выходит великий и ужасный дедушка «Нюк». Mambo и Joomla! выступят отличной платформой для начинающих веб-мастеров — они обладают функционалом коммерческих CMS и вместе с тем предельно просты в установке, настройке и эксплуатации.

Товарищам экспериментаторам советуем присмотреться к очень нестандартной системе Drupal с огромным потенциалом: в руках опытных пользователей данная система может стать по-настоящему мощным инструментом для создания серьезных, но не слишком больших интернет-проектов. Движок e017 придется по вкусу всем ценителям блочных портальных систем и зарубежных разработок. Ну а CMS DataLife Engine отечественного производства выступит идеальной основой для серьезного новостного портала. ■



Любители поэкспериментировать по достоинству оценят Drupal.



Установка Danneo осуществляется с помощью такого вот симпатичного веб-инсталлятора.

Ваш любимый САУНДТРЕК на 104.7 FM
в конце каждого часа

Радио 7. Идеальный фон вашей жизни

Радио 7

На правах рекламы

Алексей Макаренков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Английский по телефону

Ссылка: *www.english-by-phone.com*

Как у вас дела с английским? Знаете только пару слов? Можете свободно общаться в чате? Вести деловую переписку? Все это замечательно, но, как показывает практика, 90% якобы знающих английский впадают в полный ступор, когда дело доходит до живого общения. Отправляетесь вы, допустим, на отдых в США, вам всего лишь нужно заказать номер в отеле, а вы — ни бе, ни ме, ни кукареку.

Языковой барьер — дело такое: вроде бы и знаешь язык, а нормально изъясняться не получается. На страницах журнала мы неоднократно давали рекомендации — как максимально быстро и эффективно выучить иностранный. И совсем недавно обнаружили еще один элегантный и довольно эффективный способ. На сервере English by Phone можно заказать уроки английского... по телефону. Звоните, проходите тестирование, вам подбирают преподавателя. После этого учитель звонит в заранее оговоренное время и разговаривает с вами по-английски. Необычно, но зато очень эффективно. Никаких отвлечений на «попить чайку» или «поболтать не по теме на русском».

Серпы наизготовку

Ссылка: *www.gazon-avangard.ru*

Просто маленький прикол на сайте компании «**Газон-Авангард**». На верхнем флэш-баннере кликните по человечку с серпом несколько раз. Видимо, флэшер, когда создавал ролик, был очень зол на заказчиков.

Мир тесен

Ссылка: *http://mirtesen.ru/live*

«*Ха!* — сказал мне сосед по лестничной клетке Василий, когда мы пересеклись с ним утром, отправляясь на работу. — *Что-то ты вчера сильно умное в чате задвинул. Что еще за теория эволюции компьютерных игр?*» — «*Ты повнимательней прочитай, вместо того чтобы ночи напролет в WoW рубиться*», — ответил ему я, и, улыбнувшись друг другу, мы разбежались.

Число чатов и блогов в интернете постоянно растет, но вот чего им всем не хватает, так это привязки к карте. Можно залезть в профиль собеседника, посмотреть, где он живет, но мало кто пользуется этой возможностью. Идея же проекта «Мир тесен» основана как раз на том, что при общении сразу видно, где территориально расположен собеседник.

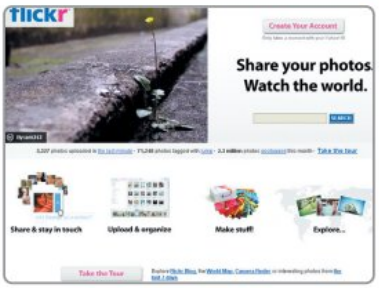
Заводите себе блог, и любая запись, которую вы в нем сделаете, тут же отобразится на глобальной карте в режиме реального времени. А можно поболтать в чате (сообщения накладываются прямо на карту Москвы) и неожиданно выяснить, что человек, с которым вы общаетесь вот уже несколько дней подряд, живет в соседнем доме. Очень удобный инструмент не только для общения, но и для налаживания реальных встреч.

Мировые новости

Ссылка: *http://inosmi.ru*

Сайт **ИноСМИ.Ru** ежедневно собирает новости крупнейших информационных изданий со всего мира и переводит их на русский язык. Если множество других новостных порталов представляют достаточно сумбурную, мало структурированную новостную ленту, то на ИноСМИ новости тщательно отобраны, прекрасно переведены и, что самое важное, отобраны по принципу «что западная пресса пишет о России».

Фотографический калейдоскоп



Ссылка: *http://flickr.com*

Пожалуй, один из самых удобных сервисов для хранения фотографий. Можно не только заливать на него свои изображения и затем подгружать их в блог. **Flickr** — это вполне самостоятельный инструмент для интернет-общения. На фотографиях можно делать метки к отдельным элементам изображения, создавать теги, привязывать картинки к пространственным координатам на карте Google, по которым другие пользователи будут искать ваши работы, забирать себе в коллекцию работы других пользователей и комментировать их.

И даже если все эти возможности вам не нужны, можно использовать сайт для отдыха. Каждую минуту база пополняется новыми фотографиями, среди них очень много смешных, красивых, необычных, а порой даже загадочных изображений.

ФЛЭШ ИГРЫ

Надежда Недова

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

База — наше все!

Ссылка: *www.armorgames.com/games/momentummissilemayhem_popup.html*

Простенькая на первый взгляд аркада, которая на поверку оказывается очень глубокой игрой с тактическими элементами. Первые уровни вызывают недоумение. Есть база, и на нее движется военная техника. Нужно отстреливать излишне шустрые танчики, не давать им прорваться за линию обороны. Ну разве что стрельба реализована не совсем обычно: нужно оттянуть мышкой энергетический пучок, задав тем самым его заряд, а затем отпустить луч, отправив файербол навстречу врагу. Да, интересно, да, забавно — но не более.

Но уже через три уровня игра начинает раскрывать весь свой тактический потенциал. Оказывается, что между уровнями можно закупать различные виды зарядов, что некоторые из них по-разному действуют на различную технику. Можно накапливать энергию для щита, перераспределять различные показатели боевой турели... И вот уже «простенькая аркада» превращается в один из самых сложных и необычных флэш-экшенов.

Донеси поднос

Ссылка: *www.lauterspiele.to/?redirect=705#*

Казалось бы, так просто подняться по лестнице, держа в руках поднос с едой. Вот только почему-то руки все время так и норовят качнуться в одну сторону, ноги подкашиваются и направляют тело в другую, а тут еще и по ступенькам начинают катиться навстречу всевозможные мячики, покрышки и прочий мусор, мешающий подъему.

Донести один хот-дог до самого верха еще кое-как можно, а вот когда на подносе «Кока-кола», попкорн, картошка фри, да еще и сосиска с кетчупом в придачу... тут уже нужна нешуточная координация движений. Движения мыши управляют положением рук, курсорные клавиши направлением следующего шага. И смотрите, не оплошайте, иначе лежать вам в луже томатной пасты, вытирать размазанную по лицу горчицу.

Орел-мутант

Ссылка: *www.armorgames.com/games/nuclearegle.html*

Nuclear Eagle — совершенно безбашенная игра, по-другому не скажешь. В окрестностях города поселился орел-мутант. Огромный, как Годзилла, агрессивный, как Кинг-Конг, но в целом — необычайно милый и симпатичный. Жил себе, растил потомство. Людям это, разумеется, не понравилось, решили они извести несчастную пташку, ринулись атаковать гнездо. Хищнику это, разумеется, тоже не понравилось, и он начал отбиваться.

Вам предстоит, управляя орлом, отбивать нападения на гнездо. Сначала нужно хватать в лапы людишек, поднимать их повыше и кидать на землю. Потом придется таким же макаром расправляться с полицейскими машинами, позже — с военной техникой.

Чумовой драйв, развеселая музыка в стиле кантри, приятная анимация и детально проработанная физика (если кинуть схваченный объект в пике, он шмякнется о землю значительно сильнее). Жаль только, что разработчики недавно чуть переделали игру — почти полностью убрали из нее кровь. Еще месяц назад людишки, уроненные на землю, разлетались на составляющие, сейчас просто исчезают.

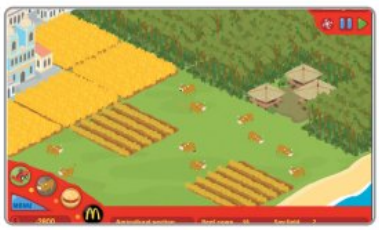
Ах да, самое важное — не забывайте своевременно подкармливать человечинкой птенцов, а то они погибнут.

На крючок

Ссылка: *www.ultimatearcade.com/arcade/games/chomper.html*

Довольно простая аркадка. Управляем рыбкой, поедаем червяков, которые привязаны к леске, избегаем кольчатых бестий, нанизанных на крючок. Изредка ловим бонусы, которые выносит на уровень красный краб. И не стали бы мы упоминать эту игру, если бы не совершенно крейзанутая графика и чумовая анимация. Такую игру просто нельзя не показать приятелям: «*Смотри, какую штуку я знаю. Вот ведь жуть*».

Вырасти свой «Макдональдс»



Ссылка: *www.mcvideogame.com/game-eng.html*

Веселый экономический симулятор. Необходимо основать и раскрутить собственную макдональдс-империю. Вам предстоит контролировать все этапы становления: от засева полей и выращивания коров до стратегического планирования развития фирмы. Все предельно просто, но очень весело.

Черный рыцарь

Ссылка: *www.devppl.com/flash-game/black-knight*

Огромный черный рыцарь, не совсем верно поняв приказ короля, бегает по окрестностям и крушит дубиной все, что под руку подвернется. Вроде бы примитивнейший геймплей (разрушь все на своем пути), но оторваться невозможно.

Станислав Ломакин
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

ДАНИЯ ИНВЕСТИРУЕТ МИЛЛИОН В КИБЕРСПОРТ

Миллион датских крон в пересчете на доллары обычные, американские, составляет, к сожалению, всего 200 тыс. Тем не менее приятно слышать, что эти 200 тыс. будут потрачены на киберспорт не кем-нибудь, а датским правительством — инициатива исходит от Министерства культуры. Объект инвестиций — турнир под кодовым названием **Copenhagen E-Games**, назначенный на наступивший 2008 год.

Бразильцы MiBR стали последними победителями турнира серии SHG Open.

«Мы хотели бы нанести Копенгаген на киберспортивную карту мира, создать некий аналог Уимблдона. Дания обладает прекрасными возможностями для организации турниров высокого уровня», — заявили официальные лица Датского королевства.

Новость, кстати, всплыла совсем не случайно. Еще в конце 2007-го стало известно об отмене самого большого турнира в Дании и Скандинавии вообще — **SHG Open 2008**. В прошлые годы этот CS-лан собирал до 400 участников, теперь на смену ему, возможно, придет турнир под патронажем датского правительства.

ПО ЗАКОНАМ GRAVITAS.GAMING

Среднего пошиба американская команда **Gravitas Gaming** обзавелась, пожалуй, самым ценным в плане состава подразделением по **Warcraft 3**. Для нас же знаменательно, что состав этот практически весь русский и вполне способен побороться за то, чего пока что ни один русский клан в глаза не видел — а именно за место в **Warcraft 3 League**, самой престижной лиге под началом **ESL**. Состав такой: **Titan** (экс-**Mouz**), **XyLigan**, **Rob** (оба экс-**fnatic**), **Frozen** (экс-**PGS**) и **Quai**. Первые три игрока в силу своего уровня и опыта составят костяк. В менеджмент команды, помимо прочих, входит и наш автор **Роман «Definition» Бут**, именно он и будет держать нас в курсе дел команды.

Международный человек-загадка Titan теперь в Gravitas.Gaming.

Квалификация WC3L уже идет, из особо сильных соперников новой команды стоит отметить поляков PGS и китайцев wNv.

CALL OF DUTY 4 ПОКОРЯЕТ СЕРДЦА

В ноябре, помимо традиционного **ASUS Autumn**, игровой центр **4Game** принял у себя любителей **Call of Duty**. Целью визита 18 лучших команд России был чемпионат по **Call of Duty 2** с призовым фондом в 23 тыс. рублей, а также презентация четвертой части любимого народом шутера.

Среди зарегистрированных команд можно было заметить действующих чемпионов **Team Empire** и их преследователей **TheS!lence** и **Bananza**. На их фоне темными лошадками выглядели чемпионы «**Турнира городов России**» — екатеринбуржцы PBC. Оно и понятно: вся соль того турнира была в том, чтобы выяснить чемпиона страны по Call of Duty 2 вне двух столиц! На этот раз исключений не было ни для кого, однако победу на турнире одержали не Team Empire, а S!lence, второе же место заняла команда **xc6**, самая молодая на турнире. Шутка ли, в ее составе выступал игрок Fall, которому было всего 12 лет (!). Первый турнир — и тут же второе место!

Fall — один из самых молодых киберспортсменов в России.

Организованная «Новым диском» презентация **Call of Duty 4: Modern Warfare**, во время которой игру опробовали все желающие, не оставила равнодушными ни старых игроков, ни людей, видевших игру впервые: все признали, что новая часть обладает прекрасным потенциалом в качестве кибердисциплины. Наш журнал с этим тоже не может не согласиться и постарается держать в курсе того, что происходит на сцене Call of Duty в России и остальном мире.

UNREAL TOURNAMENT 3: С МЕСТА В КАРЬЕР

Релиз UT3 в киберспортивной среде не прошел незамеченным.

Релиз **Unreal Tournament 3**, состоявшийся в 20-х числах ноября по всему миру, возымел свой эффект. Крупнейшие онлайн-лиги, **Clanbase** и **ESL**, уже открыли у себя с десяток лэддеров на все случаи жизни, от обычного дуэльного до какого-нибудь 3x3 Vehicle CTF, да еще и с модом **Instagib**. На момент сдачи этого текста количество дуэлянтов составило по 400 на каждую лигу.

Начали появляться и первые мнения профессиональных игроков о UT3. «*Никогда не был фанатом серии Unreal Tournament*, — заявил чемпион мира по **Quake 4**, швед **Toxic**, сайту **gameriot.com**. — *По большей части из-за того, что там была довольно убогая физика передвижения игрока. Во многом именно из-за этой простоты туда потянутся игроки… В Q4 умение хорошо двигаться играло важную роль*». В таком же духе высказывался не только Toxic, но и другие игроки в Quake — физика в серии UT им действительно была в новинку. Мнения любителей UT пока что узнать не удалось, а что думают на этот счет наши игроки, вы могли прочитать в прошлом номере «Мании».

РУБРИКА «КИБЕРСПОРТ»

НА DVD

Роман «Definition» Бут, Сергей «Asfalot» Мандрик, Илья «Eagle» Евсеев

COUNTER-STRIKE 1.6

PGS PokerStrategy: спасу нет от этих кубков…

Лучшие команды мира: PGS PokerStrategy

Не исключено, что многие из вас даже не поняли, о какой команде на этот раз пойдет речь. В 2004 году она называлась **Pentagram Connection**, в 2005-м — **Team Pentagram**, в 2006-м — **Pentagram G-Shock**, ну а сейчас зовется **PGS PokerStrategy**.

Принято считать, что сильнейшие команды по CS обычно родом из Скандинавии: перед глазами примеры шведов **SK** и **NiP**, финнов **Roccat**, норвежцев **NoA** и **eoL**, датчан **Titans** и **MYM**. PGS в этом плане парадоксальны: будучи поляками, они оставили в киберспорте след поглубже прочих — в 2006 году выиграв **WCG**, а на следующий год надев на себя медали **ESWC** в Париже. Про остальные награды и вовсе молчим: здесь и первые места в лигах **Eurocup** и **Extreme Masters**, и множество турниров в Польше.

О том, чем живут польские титаны CS, читайте в большом материале Сергея «Asfalot» Мандрика.

Видеокомментарий: Virtus.pro против A-Gaming

Новый видеокомментарий от Ильи «Eagle» Евсеева и его команды посвящен игре с одной стороны не столь важной, но имеющей свою символику. На состоявшемся в октябре шоу-турнире **Intel Challenge Cup** в Екатеринбурге команды-герои нашего ролика приехали аккурат после участия в World Cyber Games в США. **Virtus.pro**, не взявшие медалей, но выступившие достойно, вернулись к своему «привычному составу» с **Kekc'ом** и **Zeus'ом**, а киевляне A-Gaming, взявшие в Сиэтле бронзу, вместо ушедшего на покой **Weiss'a** наигрывали новый состав с **Craft1k'ом**.

Игра в неформальной обстановке, без нервов и серьезных задач — всегда красивая игра, так что предлагаем вам срочно насладиться именно таким матчем на карте de_inferno в исполнении двух именитых команд.

Менеджер A-Gaming Miu пытается настроить капитана соперников на нездоровый лад. Тщетно.

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Sweet: с таким настроем играть только за нежить!

Видеокомментарий: Bet.Sweet против SK.Remind.

Есть хотя бы две причины посмотреть эту игру, и не раз. Во-первых, **Sweet** и **Remind** некогда (по игровым меркам — довольно давно) считались лучшими игроками в мире и до сих пор не выпадают из обоймы. Во-вторых, матч-ап ночного эльфа против нежити в нашей рубрике — гость редкий, а жаль: это один из самых интересных вариантов в игре. Нежить несколько сильнее на начальных этапах игры и может рашить соперника. Однако база эльфов, как известно, та еще ловушка, и увлекшийся рашем игрок за нежить может оттуда и не выбраться, а потерять войско. Миновав начальную стадию, обе стороны развиваются до tier 2 — и начинается война технологий, победитель которой… не факт, что окажется победителем матча!

Уроки микроконтроля: Lyra.Kemper

Долгое время карта Lost Temple считалась пригодной для игры исключительно за Альянс, но со временем ее освоили орки, и вот уже последний год даже сильнейшие игроки за людей мучаются в догадках — как же с ними бороться? Рецептов несколько, но каждый из них требует безошибочной игры, что не так-то и просто. Мы решили разобраться в секретах успеха вместе с некогда легендарным российским игроком **Kemper**'ом, который вновь вернулся в ряды любителей WC3 и активно тренируется. С учетом особенностей матча, в котором самую важную роль играет микроконтроль, мы решили обратиться за комментариями к таким гуру, как **Gravitas.Xyligan**, **Lyra.Kemper** и **WE.Sky**. Вы не ослышались — лучший игрок мира за Альянс поделится своим многолетним опытом!

ТАКЖЕ НА DVD

- Роман «Definition» Бут просветит в самых значимых событиях **Warcraft 3** за отчетный период (крупные турниры, знаменательные игры и т.д.).
- Балом в разделе репортажей правит **ASUS Autumn 2007** — с демками, фотографиями и результатами. Любители **Quake 3 Arena** — особое внимание!

Станислав Ломакин
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

Репортаж с ASUS Autumn 2007

В мае 2004 года турнир **ASUS Open** выдался особенным: с рефреном «*For quakers by quakers*» на нем играли только в **QuakeWorld** и **Quake 3 Arena**, дуэли и тимплей. До сих пор многие игроки вспоминают именно этот турнир, о чем не могли не знать организаторы, решившие повторить этот праздник, но в чуть меньших масштабах. Прошедший в конце ноября ASUS Autumn, помимо традиционного CS 1.6, вечно популярных **FIFA 08**, **Starcraft** и **Warcraft 3**, включал в себя еще три номинации Q3: 1x1, 2x2 и даже 4x4.

ЗАБАВЫ РАДИ

На самую рисковую для организаторов номинацию, Quake 3 Arena 4x4, собралось десять команд, и собрались они, по нашим ощущения, даже не из-за денег, а забавы ради. В фаворитах были: **Team Msk** (**Mikes**, **Shadzy**, **Cooller** и **Frozen**), **Cowboys** (**Makaveli**, **noBap**, **Dark**, **Hamz**), питерцы **Impulse7** (**Sapego**, **Ins**, **Snorlax**, **Genocid**), а также команда **Razer.Darkside** под началом **Jibo**, где, помимо него, играл рекордсмен-дуэлянт турниров ASUS Open **Evil** и несколько еще менее известных игроков. «*Не было смысла всем крутым игрокам набиваться в одну команду*, — объяснил Jibo то, почему не играет за явных фаворитов, Team Msk. — *Лучше, чтобы была какая-нибудь конкуренция*». Победитель действительно был ясен еще до турнира: противостоять команде, где играет один из лучших игроков мира, Cooller, корифеи командной игры Mikes и Shadzy плюс амбициозный Frozen, было просто некому. Последний, к слову, еще участвовал в 2x2 на пару с Cooller. «*Играть с Кулером всегда приятно, нужно просто следовать его советам, и победа в кармане*, — говорит Frozen. — *Про игры 4x4 я уж и не говорю: соревноваться рядом с такими игроками, как в Team Msk, было для меня большой честью, это отличный опыт*».

Cooller, принявший участие во всех трех номинациях Q3, сделал своеобразный хет-трик, выиграв сначала дуэльный турнир, а потом и командные соревнования, в очередной раз доказав, что никому уже ничего доказывать не нужно...

ФИННЫ НА РУССКОМ ХОЛОДЕ

Команды из Финляндии явно пристрастились к поездкам в Россию за победами — после пары **Roccat** на этот ASUS финских коллективов заявилось целых полтора: **CMAX.gg**, уже посещавшие Россию для участия в **Intel Challenge Cup** (где взяли «серебро»), а также три игрока тех же Roccat: **Lurppis**, **Kuppi** и **Toomi**. Вместе с нашими **Tarlund** и **Overdrive** эта троица образовала микс-тим **FINRUS.**

Также в фаворитах ходили неизменные **Virtus.pro**, бронзовые призеры WCG **A-Gaming**, сомневающиеся **forZe** и **Begrip**. Все эти команды так или иначе претендовали на медали ASUS Autumn, однако тут вновь сыграл эффект «команд на холоде», в свое время описанный журналистом Марком Авербухом. Приезжие команды, как правило, более сосредоточены на игре, что неоднократно доказывалось победами украинских команд на турнирах в России и наоборот (даже несмотря на то, что на Украине турниров было меньше). То же, судя по всему, случается и с зарубежными командами в России, а уж если на все это накладывается и высокий уровень их мастерства, то пиши пропало. Так и вышло с CMAX: в преддверии турнира команда была в не самой лучше форме, о чем говорило невзрачное выступление в лиге NGL One, где они не взяли ни одного очка за пять игр. Более того, в первой групповой стадии команде также пришлось несладко, поражение от Begrip и ничья с омичами a-Gaming поставили под вопрос выход финнов из группы. Не менее напряженной оказалась для северных гостей и вторая групповая стадия, где тоже не обошлось без проблем, и только в плей-офф CMAX, словно ужаленные, обыграли Begrip, а в сложном финале одолели Virtus.pro.

Свой сюрприз преподнесли **TRAP** — несмотря на то, что в команде осели остатки былой славы харьковчан pro100 (**Kane**, **Kekc**), в фавориты турнира их почему-то особо не вписывали. В итоге команда через вторые места в группах добралась даже до плей-офф, где хоть и проиграла всем, но четвертое место для нее однозначно стало отличным достижением.

■ ■ ■

То, что турнир был условно поделен на две части — одна в игровом центре **4Game**, другая в клубе **Click-Click.Net** — оставило некоторых без ощущения массовости, которое преобладало во втором месте. В первый день Click-Click принял у себя 109 (сто девять!) любительских команд по CS, а во второй были масштабные соревнования по Warcraft 3, Starcraft и DotA. В последней номинации и был установлен рекорд посещаемости — 41 команда, в том числе коллектив из Сингапура под названием **Zenith**. Что подвигло ребят приехать в нашу страну, мы так и не узнали, но по турнирной сетке пройти далеко им не удалось, успешный выход из группы был оборван тут же, на стадии 1/8 плей-офф.

Если в турнире по Warcraft 3 с уходом из игры **Deadman** все было относительно ясно (Хулиган воистину первый игрок России, и никуда от этого не деться), то любители Starcraft второй раз кряду были поражены игрой **Advocate**. Будто задетый словами о том, что он якобы сдает, произнесенными несколько месяцев назад на одном из сайтов, Advocate одерживает вторую подряд победу на «Асусе» при полной обойме конкурентов. За такие вещи мы и любим спорт, в том числе с приставкой «*кибер*». ■

Cooller: «Три раза — это три раза!»

FINRUS\Lurppis зачастил в Москву.

Virtus.pro и CMAX: несложно понять, кто выиграл финал.

TOP
NON
STOP*
WWW.EUROPAPLUS.RU
TOP NON STOP
Europa plus
* ТОП НОН СТОП

Реклама.

КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Age of Empires 3: The Asian Dynasties

Во время игры давите **Enter** и вбивайте:

x marks the spot — убирает туман войны;

medium rare please — 10 000 еды;

give me liberty or give me coin — 10 000 золота;

nova & orion — 10 000 XP;

speed always wins — скорость строительства и добычи ресурсов увеличивается в сто раз;

this is too hard — победа в миссии;

tuck tuck tuck — джип на огромных колесах;

ya gotta make do with what ya got — бомбардировщик;

sooo good — надпись «*Musketeer'ed!*», когда мушкетеры кого-то убивают;

A recent study indicated that 100% of herdables are obese — толстые зверушки.

Crysis

В папке **Electronic Arts\Crytek\Crysis\Game\Config** отыщите файлы **diff_easy.cfg**, **diff_normal.cfg**, **diff_hard.cfg** и **diff_bauer.cfg**. Каждый из них отвечает за свою сложность игры (первый — самая легкая сложность, второй — средняя, третий — тяжелая, четвертый — невозможная). Откройте «Блокнотом» тот файл, который отвечает за сложность вашей игры, и добавьте в конце строчку **g_godMode = 1**. Это сделает вас бессмертным (здоровье убывать будет, но погибнуть главгерой не сможет).

Вот еще несколько строчек (также дописываются в конец файла):

i_unlimitedammo = 1 — бесконечные патроны;

ai_IgnorePlayer = 1 — враги вас игнорируют;

i_noweaponlimit = 1 — возможность таскать с собой любое количество оружия.

Empire Earth 3

Нажмите **Enter** во время игры и вводите любой из следующих кодов:

icheat — включает возможность использования читов (без этого кода все остальные работать не будут);

idontcheat — отключает читы;

play god — бессмертие;

loot — увеличивает ресурсы на 10 000 единиц;

taxes — отнимает 100 единиц ресурсов;

punish — повреждает выбранный юнит;

convert — выбранный юнит переходит на вашу сторону;

recharge me — лечит выбранный юнит;

win — победа в миссии;

toggle fog — отключает туман войны;

sea monkeys — мгновенная постройка;

epoch up — переход в следующую эпоху;

give tech — увеличивает очки науки на 50.

F.E.A.R.: Perseus Mandate

Во время игры жмите клавишу **T** (если вы не переназначили ее действие в опциях) и вводите:

god — бессмертие;

ammo — максимум патронов;

armor — максимум брони;

health — максимум здоровья;

guns — все оружие;

kfa — все оружие, максимум брони и патронов;

tears — все оружие, бесконечные патроны;

gear — увеличивает максимальное количество здоровья и рефлексы;

poltergeist — прохождение сквозь стены;

maphole — пропуск уровня;

pos — показывает координаты игрока;

gimmegun pistol — дает пистолет;

gimmegun dual pistols — два пистолета;

gimmegun submachinegun — автомат;

gimmegun shotgun — шотган;

gimmegun assault fifle — винтовка;

gimmegun semi-auto rifle — полуавтоматическая винтовка;

gimmegun nail gun — гвоздомет;

gimmegun cannon — пушка;

gimmegun plasma weapon — плазмаган;

gimmegun missle launcher — ракетница;

gimmegun turret — турель;

gimmegun frag grenade — граната осколочная;

gimmegun proximity — мина противопехотная;

gimmegun remote charge — бомба на дистанционном управлении.

Painkiller: Overdose

Коды работают только на уровнях сложности Daydream и Insomnia. Чтобы их ввести, нажмите тильду (~) во время игры.

PKGOD — бессмертие;

PKDEMON — превращение в демона;

PKWEAKENEMIES — слабые враги;

WEAPONSPECULAR 1 — зеркальное отображение оружия;

PKWEAPONS — все оружие;

PKAMMO — максимум патронов;

PKHEALTH — максимум здоровья;

PKPOWER — максимум и того, и другого сразу;

PKGOLD — дает золотые монетки;

PKHASTE — ускорение;

PKWEAPONMODIFIER — режим изменения оружия;

PKKEEPBODIES — трупы врагов не исчезают.

Supreme Commander: Forged Alliance

Коды работают в многопользовательских сражениях, если в настройках включить параметр **Cheating**. Чтобы включить читы в одиночной кампании, надо сделать следующее. Отыщите в папке **Documents and Settings\<имя пользователя>\Local Settings\Application Data\Gas Powered Games\Supreme Commander Forged Alliance** (если у вас Win XP) или в папке **Users\<имя пользователя>\ AppData\Local\Gas Powered Games\Supreme Commander Forged Alliance** (если у вас Vista) файл **Game.prefs** и откройте его в «Блокноте». В начале файла (над строкой **'profile = {'**) допишите следующее:

```
debug = {
enable_debug_facilities = true
}
```

Сохраните файл. Если коды не заработа-

ли, удалите ваши сохранения и профиль, а также файл **Game.prefs**. Снова запустите игру, создайте профиль, но миссии проходить не начинайте. Проделайте то, что написано в первом абзаце. Теперь все должно работать.

Собственно коды:

Alt + N — бессмертие;

Ctrl + Alt + B — дает 10 000 единиц ресурсов;

Alt + T — телепортирует выбранного юнита;

Ctrl + K — убивает выбранного юнита;

Alt + F2 — призывает любого юнита;

Ctrl + N — можно дать персональное имя любому юниту;

Ctrl + Shift + C — копирует в буфер обмена здание либо юнит;

Ctrl + Shift + V — вставляет юнита или здание из буфера обмена;

Alt + левая кнопка мыши по юниту — сменяет положение камеры.

Viva Pinata

В качестве имени нового сада введите следующее:

chewnicorn — пять бонусных аксессуаров в Pet Shop;

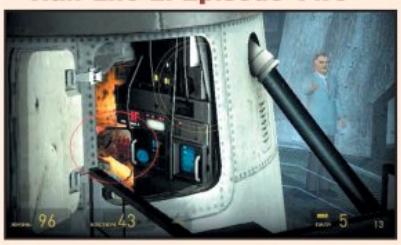
Bullseye — новые предметы для пиньят;

goobaa — и еще немного новых предметов.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Half-Life 2: Episode Two



В одном из эпизодов игры (когда мы спускаемся в шахту с ракетой) ручной хедкраб Ламарр забирается в ракету. А в самом конце игры, во время запуска этой самой ракеты, Кляйнер говорит о *«превышении полезной нагрузки на пять килограммов»*. Так что, скорее всего, во втором эпизоде погиб не один, а целых два главных персонажа… — *Кирилл Контонистов*

В главе **Our Mutual Fiend** («Наш общий недруг») есть целая комната-отсылка к сериалу Lost. Войдя в комнату с ученым-вортигонтом, посмотрите направо и увидите проход в другое помещение. Там вы найдете компьютер с цифрами 4, 8, 15, 16, 23, 42, а немного пошарив по стенам фонариком, отыщете до боли знакомый по сериалу логотип. — *antonradunin@yandex.ru*

Obscure 2

Досмотрите до конца титры и получите еще как минимум 30 минут геймплея и настоящую концовку игры. — *leewor@mail.ru*

Portal

Ближе к концу игры в кабинетах можно наткнуться на странные клавиатуры, у которых желтым цветом закрашены некоторые клавиши. Это буквы E, R, I, P, A, S, D, H, N. Из них можно составить имя главгероя **Half-Life: Opposing Force** Эдриана Шеппарда (Adrian Sheppard). Возможно, он все-таки имеет связь с Aperture Laboratories (видимо, тут кто-то из **Valve** допустил опечатку: в **Portal** фигурировала Aperture Science, а не Aperture Laboratories). Об этом ходили слухи до выхода игры, но они в итоге не подтвердились — *Александр Немилостив*

Stranglehold

На уровне **«Рынок Гонконга»** (он самый первый), сразу после второй контрольной точки, заходите в дверь и посмотрите направо. Там вы увидите полуразрушенную дверь. Разрушьте ее до конца и пройдите по коридору. В итоге вы окажетесь в кинозале. Там на экране показывают трейлеры двух будущих проектов компании **Midway**. — *fourty4@yandex.ru*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

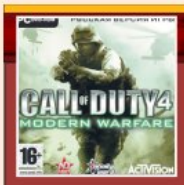
Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т. д.

BioShock

Есть способ здорово облегчить себе жизнь при взломе турелей и камер. Просто заморозьте их плазмидом Winter Blast, и жидкость по трубам в мини-игре будет течь в несколько раз медленнее, чем обычно. Взламывайте на здоровье. — *Сергей Лапшин*

TimeShift

Подберите с земли любое оружие и включите обратную перемотку времени. Оружие снова появится на земле и его снова можно подобрать. Делать так можно сколько угодно раз. — *94isador@mail.ru*



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Call of Duty 4: Modern Warfare**, которая в России издается компанией **«Новый диск»**.

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию.

КОДЕХ НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Call of Duty 4: Modern Warfare, Clive Barker's Jericho, «Смерть шпионам».

Трейнеры: Avencast: Rise of the Mage, Battlestar Galactica, Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2, Company of Heroes: Opposing Fronts, Enemy Territory: Quake Wars, FIFA 08, Medal of Honor: Airborne, Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword, Spider-Man: Friend or Foe, The Settlers: Rise of an Empire, World in Conflict, «Кодекс войны», «Смерть шпионам», «Хроники Тарр: Призраки звезд».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки шлите по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике **«КОДекс»** и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

Николай Пегасов
Антон Курин

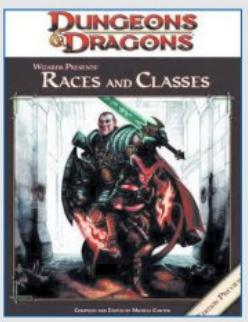
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

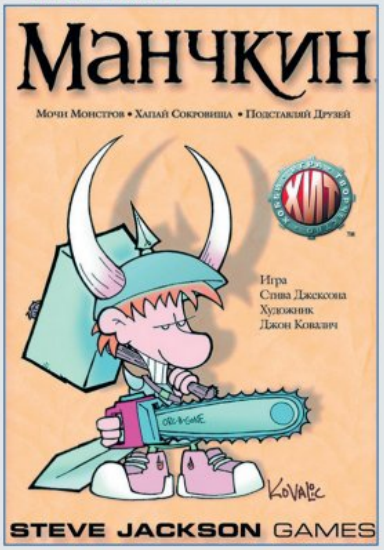
Dungeons & Dragons

Elder Evils, новый продукт для D&D версии 3,5, — нечто среднее между бестиарием и антологией небольших приключений. Когда-то, во времена AD&D, подобные книги именовали Books of Lairs, то есть сборником «логовищ» монстров. Для каждого логовища, берлоги или подземелья были прописаны встречи с обитающими здесь чудовищами, а в финале локации игроков поджидал главный злодей, тоже детализированный. Elder Evils повторяет давно известный формат, добавляя в него нюансы. Например, для каждого мегазлыдня указаны его цели и амбиции. Как правило, они сводятся к порабощению всего мира или хотя бы соседского хутора. 160-страничный фолиант предлагается за $30.

Бросив все усилия сотрудников на доводку четвертой редакции D&D, **Wizards of the Coast** не забывают делиться информацией о ходе разработки и отличиях будущей игры ото всех предыдущих редакций. Книжка **Races and Classes** — вовсе не свод правил по созданию персонажей, а сборник мемуаров, геймдизайнерских заметок и аналитических статей о том, как правильно делать настольные ролевые игры. Точнее, четвертую редакцию самой популярной в мире RPG. Основное внимание уделяется расам и классам, то есть тому, что игрокам предстоит выбирать в первую очередь. Ознакомиться с муками разработчиков можно за $20. Напоминаем, что первый настоящий продукт по «четверке» (приключенческий модуль) выйдет уже в апреле этого года.

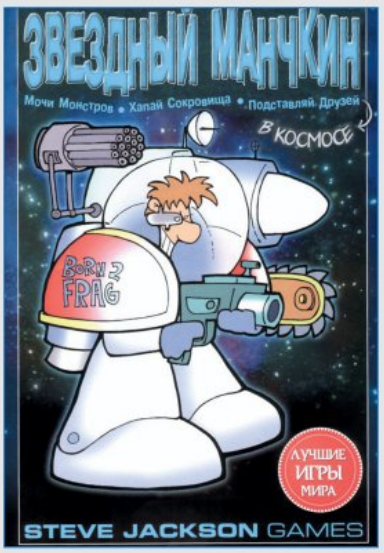


Манчкин



Московская компания «**Смарт**» выпустила локализацию еще одного продукта из знаменитой серии настольных игр **Munchkin**. Это юмористические карточные игры для любителей любых ролевых игр — и настольных, и компьютерных. Само слово «*манчкин*» означает RPG-игрока, который стремится набрать за счет убийства монстров максимум экспы (опыта) и сокровищ, при этом игнорируя все прочие аспекты ролевого отыгрыша (социальное общение, игру в команде и т.п.).

Ранее на российский рынок вышел просто «Манчкин» — пародия на эпическо-фэнтезийные ролевые игры. Теперь доступен и «**Звездный манчкин**» (**Star Munchkin**), посвященный космическим операм, киберпанку и прочим ответвлениям научной фантастики. Эти веселые карточные игры рассчитаны на большую компанию, а правила осваиваются за двадцать минут.



Magic: The Gathering

Этот месяц посвящен сету «Лорвин» во всех его проявлениях. Для начала в Бангкоке (Таиланд) состоялся гран-при в формате Lorwyn Limited. Победу одержал Масахико Морита и его сине-белая колода на мерфолках и феях. В финале ему противостоял другой японец, Синго Курихара, со своими сине-черными феями и гоблинами. Всего в топе турнира было пятеро японцев и трое сингапурцев.

Затем случился гран-при Кракова (Польша) — первый крупный турнир в формате Standard Constructed с участием «Лорвина». Победу одержал **Пол Чеон** и его бело-синий контроль. Второе место досталось **Амилю Тененбауму**, управлявшему синим контролем. Также в топе засветились **Гийом Вафо-Тапа** и **Оливье Руэль**. Турнир посетили и наши игроки, более тридцати человек. В итоге **Эльдар Таги-Заде** занял 15-е место, а Николай Потовин продолжил свой набор протур-очков на 32-й позиции.

Следующий турнир прошел в японском городе Китакюсю; это был гран-при в формате Lorwyn Limited. И опять победил японец — **Дзунья Иянага**. Его сине-белая колода не проиграла в топе ни одной партии. Оппонентом в финале стал **Соута Йасоока** и его зелено-черные трифолки. Любимец публики **Кендзи Цумура** проиграл в четвертьфинале **Оливье Руэлю**. А тот, в свою очередь, не справился с чемпионом турнира.

В таком же формате прошел и гран-при Дайтоны (США). Победил семнадцатилетний «маг» из Филадельфии **Сет Мэнфилд**, игравший зелено-бело-черными трифолками с **Doran the Siege Tower** во главе. В финале ему безуспешно противостоял **Пауло Витор Дамо да Роза** с черно-красными гоблинами.

Кроме обилия Limited, в ноябре прошли турниры **Champs** в формате Standard Constructed. Своими колодами нас порадовали Япония, Канада, Англия и Америка. Подборку самых занимательных вы найдете на диске.

Эти турниры — лишь преддверие Чемпионата мира, который пройдет с 6 по 9 декабря в Нью-Йорке. Помимо традиционных национальных команд России, Украины и чемпиона Белоруссии на этот турнир выдвинутся **Николай Потовин** и **Артем Душкевич**. Николай прошел по протур-уровню, а Артем — по рейтингу. Результаты чемпионата — в следующем номере.

Москва, наряду с сотнями других городов мира, готовится к перелизным турнирам «Рассвета», второго и последнего выпуска в блоке «Лорвин». Перелизы состоятся 19 и 20 января. В застывшем в веках мире вечного лета продолжится противостояние многочисленных сказочных племен. На сей раз в центре внимания сета — эльфы Лорвина.

ПРОГЕЙМЕРЫ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

НИКОЛАЙ ПОТОВИН, ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ «МАГ»

MAGIC The Gathering
TRADING CARD GAME

Николай Потовин — программист одной из бесчисленных московских организаций, чья деятельность связана с базами данных. Но по совместительству он первый в России состоявшийся профессиональный игрок в **Magic: The Gathering**!

Первые шаги Николай сделал осенью 2000 года, когда, будучи первокурсником, заметил двух одногруппников, игравших в «странные и непонятные карты» на задней парте. За играми с друзьями последовало посещение клуба, а затем и первый турнир. Николай с улыбкой вспоминает, что ему тогда очень хотелось выяснить, на что же способна его колода: «*Кажется, я даже смог выиграть два матча*».

Долгое время удача то сопутствовала Николаю, то отворачивалась от него. Верхние места в рейтинге игроков по России, успешные выступления на московских турнирах, троекратное попадание в топ-8 национального чемпионата России (трижды Потовина останавливали всего в шаге от приглашения на чемпионат мира) — вот и весь список достижений к концу 2006 года.

Решимость выйти на новый уровень подтолкнула Николая к квалификационным турнирам на про-тур Женевы, запланированный на февраль 2007 года. Три турнира, три города — Москва, Питер, Киев, — и снова три поражения в одном шаге от цели. Оставалась последняя возможность — квалификация через всемирный рейтинг. Дорогу в Швейцарию открывало попадание в число пятидесяти лучших игроков Европы, для чего оставалось набрать немного рейтинга. Покупая авиабилет, Николай еще не знал, представится ли ему шанс выступить на международном турнире. Упорство было вознаграждено стопроцентным результатом на трех турнирах подряд и приглашением на про-тур.

О выступлении в Женеве Потовин говорит: «*С одной стороны, 58-е место из 400 участников на первом же про-туре — неплохой результат, с другой — в начале второго дня я был шестнадцатым и мог бы в итоге оказаться выше*». Тем не менее денежный приз и пять про-пунктов (очков, начисляемых за достижения на международных турнирах; именно их подсчет определяет лучшего игрока по итогам сезона) задали неплохой старт.

Следующая остановка — гран-при Стокгольма, май 2007 года. На гран-при, в отличие от про-туров, нет специального отбора: допускаются все прибывшие. Николай признается, что рассчитывал на попадание во второй день турнира, а топ-16 (и приглашение на следующий про-тур) счел бы отличным результатом. Но победы от неизвестного в Европе игрока из далекой России не ожидал никто. Последний соперник Николая, немец **Андре Мюллер**, после победы в полуфинале над известным японцем **Кендзи Цумурой** не без сарказма заявил толпе зрителей, что, мол, теперь-то гран-при для него закончено. Но уже через каких-то двадцать минут молниеносная победа Потовина заставила Мюллера забыть о своем бахвальстве.

Восемь про-пунктов, полученных за победу в Стокгольме, вкупе с уже имевшимися пятью убедили Николая поставить для себя высокую планку — двадцать очков к концу сезона. Именно такой результат дает пропуск в клуб профессионалов и приглашение на *каждый* международный турнир года. И тут — снова неудачи. Сначала в мае в Страсбурге, затем, после летнего затишья, в сентябре во Флоренции.

Про-тур Валенсии, проходивший в середине октября, куда Николая квалифицировали благодаря успеху в Стокгольме, был последним шансом добиться поставленной цели, а заодно и зацепиться за участие в чемпионате мира-2007. Недели подготовки, несколько бессонных ночей перед вылетом в Испанию, принятое в последний момент решение изменить колоду — все это принесло плоды. 16-е место, $4000 призовых, как минимум двадцать один про-пункт по итогам сезона и путевка в Нью-Йорк, где в тот момент, когда вы читаете эту статью, уже завершится чемпионат мира.

Вот что напоследок Николай хотел бы сказать играющим в «Магию» читателям: «*Место «Магии» в вашей жизни определяете только вы сами. Для кого-то она останется приятным времяпрепровождением на переменах и на кухнях с друзьями, кого-то привлечет соревновательная составляющая. Главное же — получать от любимой игры удовольствие, не бояться ставить перед собой цели, уверенно смотреть в будущее и не останавливаться на достигнутом*».

Пожелаем удачи Николаю, она ему очень пригодится!

— Евгений Баженов

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. Dungeons & Dragons 3.5. Коллекция из одиннадцати коротких официальных приключений для персонажей первого-третьего уровней.

2. Star Wars RPG. Подборка материалов по ролевой игре во вселенной «Звездных войн».

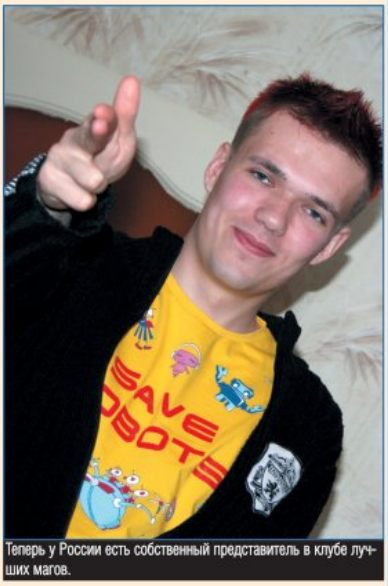
3. Dreamblade. Подборка по военно-тактической игре с коллекционными миниатюрами.

4. Runebound. Серия фэнтезийных настольных игр.

5. Kingdom Hearts. Коллекционная карточная игра по мотивам мультфильмов Walt Disney.

6. Подборка по Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

Подготовка к турниру ведется постоянно: и на кухне, и на встрече с друзьями, а иногда и на работе.



Теперь у России есть собственный представитель в клубе лучших магов.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Уже неделю наблюдаю, как толпы народа бегают по улицам с сумками наперевес, елками и соснами за плечами. А по вечерам можно встретить тепленький народец, обвешанный мишурой и конфетти, но с дипломатом и в галстуке. Вон даже Светлана сидит и тихо чего-то мурлычет про елки, праздник и двенадцать часов. Что это? Все просто — предновогодняя лихорадка.

Да и я не отстаю от большинства наших соотечественников. Сижу перед грудой подарков и с тихой затаенной ненавистью заворачиваю всяких крыс, мышей и других мелких грызунов в яркую бумагу, а потом цепляю не менее яркие бантики на все это великолепие. Вы спросите, почему не поручить это дело профессионалам, которые за несколько минут упакуют все подарки? Ответ очевиден — очереди, а их я не люблю. Да и сделать что-то своими руками всегда приятно.

Но несмотря на всю эту суету и повальное безобразие, мы со Светой не забыли о своих прямых обязанностях и открываем очередной, предновогодний, выпуск «Почты». А пока моя коллега будет вас приветствовать, пойду-ка я «замучаю» очередного подарочного Рататуя.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Новый го-о-од настае-е-ет, бой часов раздастся вскоре-е-е...

И действительно, пройдет всего шесть дней и раздастся бой курантов, запузырится шампанское, у кого детское, а у кого и вполне себе взрослое, прозвучит ежегодная речь президента и наступит новый 2008 год. Дорогие мои читатели, а вы знаете, что наступающий год — год Крысы? Вы уже закупили горы сыра для хозяина наступающего года? А мышеловки попрятали? Ведь нельзя обижать тех, под чьим знаком придется ходить еще 366 дней, год-то високосный.

Если вы еще этого не сделали, не торопитесь, отложите это занятие на час и займитесь самым интересным делом — чтением наших с Алексеем ответов на ваши письма. Ведь мы стараемся только для вас. Итак, встречайте рубрику «Почта» на страницах «Игромании».

Ай-яй-яй, чуть было о самом главном не забыла, по случаю Нового года мы решили вручить подарок за лучшее письмо номера. Геннадий Стриглов получает трехкомпонентную акустическую систему **Genius SW-HF2.1 1250**, предоставленную... правильно, компанией Genius.

ПИСЬМО НОМЕРА

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОШИБКИ

Привет, почтовики. Меня давно мучит вот какой вопрос. Очень часто создатели игр, творя свои шедевры (чаще, конечно, не очень шедевры), крайне невнимательно подходят к вопросу изображения различных стран, городов, областей. За примером далеко ходить не надо. Взять, к примеру, недавно вышедшую игру Call of Duty 4. Россия изображена в ней, мягко говоря, странно. Причем я говорю даже не о каком-то национальном колорите или еще чем-то, а о прямых неточностях.

В игре действие происходит в 1986 году (*не совсем так, ну да ладно.* — Прим. ред.), так откуда, скажите мне, в России-матушке какие-то отели? Тогда были только гостиницы. А вот надписи из трех букв на заборе (одна из последних миссий) очень точно нарисовали.

Это мелкий пример, но в целом таких недоработок очень много. Страны Европы, Азии, Россия, да и США (если разработчики сами не из Америки) очень часто показаны крайне неточно. Девелоперы вкладывают в игру не истинную информацию, а некое свое представление о той стране, в которой происходит действие.

А ведь зачастую известно, что данная игра будет издаваться на территории того государства, которое так неточно представлено в игре. С тем же Call of Duty 4 было ведь заранее известно, что она выйдет на территории России. Могли ведь разработчики повнимательнее подойти к вопросу. Нет, игра замечательная, но при этом не является исключением из общего правила отделываться при моделировании чужих для разработчиков стран лишь общей стилизацией, забывая о мелочах.

Кстати, вдогонку о слове из трех букв: зачем же в игры-то такое вставлять? Понимаю, что какой-нибудь американец не поймет, что там такое на заборе красной краской намалевано, но у нас-то поймут, а в CoD 4, между прочим, и дети тоже играют. Зачем же вот так вот матом текстурировать?

Я помню, что вы на страницах «Почты» уже отвечали на вопрос, почему русских изображают недостоверно, но мой вопрос, как мне кажется, немного о другом.

Заранее спасибо за ответ, Геннадий Стриглов.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ГРУСТНО ВЗДЫХАЛА)

Меня, если честно, тоже очень расстраивает, когда разработчики так небрежно демонстрируют в своих игры различные страны. Даже в серьезных проектах видишь сплошные условности. Если действие происходит в Африке, нам показывают пальмы, разодетых в шорты негров с мачете наперевес, обязательно продемонстрируют несколько обезьян и попугаев.

Новогодний приз — Genius SW-HF2.1 1250.

Россия стандартно представлена заснеженной равниной, на которой гордо высятся громада Кремля и Мавзолей, бродят небритые мужики с ушанками на голове и берданками наперевес. Хорошо хоть, в последнее страсти вокруг матрешек, медведей и гжели немного поутихли.

Представления большинства разработчиков о Китае и многих других азиатских странах обычно ограничиваются понятиями «желтая кожа», «узкие глаза», «автомат Калашникова», «непроходимые джунгли». Даже с точки зрения простой логики все это выглядит очень смешно, а уж если сам побывал в этих странах, понимаешь, насколько пародийно выглядят стилизации разработчиков.

Хочется, конечно, чтобы все было достоверно, но, с другой стороны, в кино и литературе дела обстоят не лучшим образом, а ведь это куда более древние жанры, чем компьютерные игры.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЕХИДНО ПОДНАЧИВАЛ)

Не вижу ничего плохого в сложившейся ситуации. Более того, она вполне закономерна. Для большинства геймеров достоверность имеет второстепенное значение, куда больше значит узнаваемость — мест, событий, фраз, много еще чего. А для нее никакая достоверность не нужна, необходим лишь некий обобщенный образ, который соответствует представлению определенной группы людей.

Прямо как с животными. Для детеныша какого-нибудь хорька понятие «мать» ассоциируется с чем-то пушистым, теплым, издающим характерным попискивающий звук. Ничего не стоит заставить маленького хоренка считать матерью шерстистую рукавицу, надетую на руку, а попискивание можно и на магнитофон записать.

С игроками (да и с людьми вообще) — та же ситуация, подавляющее большинство из них имеет весьма смутное и поверхностное представление об исторических событиях, конкретных странах, быте и нравах различных народов. Как и хорькам, им достаточно подсунуть только некий образ, который соответствует их знаниям. Ассоциации обычно предельно простые: русские — ушанки, «Калашников»; американцы — M16, борьба за мир, американский флаг; китайцы — смешно говорят, огромное население. И так далее.

Как верно подметила Света, в кино и литературе ситуация похожая. Есть узкоспециализированные фильмы, например, исторические (не путать с голливудскими произведениями «по мотивам»), где с достоверностью все замечательно. Среди игр тоже достаточно произведений, где все тонкости и нюансы показаны крайне точно — многие военные симуляторы, пошаговые стратегии, варгеймы, наконец.

И есть кино для масс — высокобюджетное, зрелищное, но зачастую далекое от реальности. Игры, о которых шла речь в письме, сделаны в том же духе. Можно сколько угодно говорить, что Call of Duty 4 выполнен с потугой на достоверность, но главное в нем все же кинематографичность и драйв, все остальное — лишь постольку поскольку. Ну а что касается мата на заборах и стенах — так игра ведь адресована взрослой аудитории, у нее рейтинг Mature («17+»).

ПИСЬМО №1

ПАКУЙ ГЛУБЖЕ!

Здравствуй, уважаемая редакция! Я являюсь вашим читателем с пятилетним стажем и вот решился вам написать. У меня назрел такой вопрос: с каждым годом разработчики стали более сильно и сложно запаковывать ресурсы игры в архивы с неизвестным расширением. Для чего им так сложно архивировать файлы игры, ведь все равно они будут вскрыты или переделаны?

С уважением, Дмитрий Авдеев.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПРЯТАЛ ФАЙЛЫ В САМЫЕ НЕДРА)

Для начала давайте расставим все точки над *i*. «*Все равно будут вскрыты*» — совсем необязательно. Наиболее опытные программисты и хакеры обращают свое внимание только на самые популярные, хитовые игры. И если в появлении утилит для вскрытия, допустим, **Half-Life 2** можно было не сомневаться, то вот выход программ для потрошения архивов к какой-нибудь из частей **Nancy Drew** до сих пор под большим вопросом. Во-первых, они мало кому нужны — поклонников у игры, прямо скажем, немного. Во-вторых, среди этих самых фанатов не так уж много программистов, которые бы могли написать соответствующие утилиты.

Remi Fortier, победитель Pro Tour Valencia с призовым фондом 240000$, по настольной игре Magic The Gathering, ставшей одним из самых модных развлечений среди молодежи во всем мире за последние несколько лет.

19-20 января

Компания «Мир Фэнтези» приглашает всех желающих на:

Фестиваль Настольных Игр

Рассвет

Посвященный новому выпуску игры Magic.

Все участники турниров, проходящих в рамках фестиваля, получат эксклюзивную промо-карту. Новичков ожидают специальные призы. Все желающие смогут научиться играть в настольные игры Magic, Берсерк, World of Warcraft, Dangeons & Dragons. Фестиваль будет проходить в ТЦ "Горбушкин Двор" по адресу: м. Багратионовская, Багратионовский пр-д, д. 7, с 10 утра до 21 вечера. Места проведения Фестиваля в других городах России, Украины и Беларуси и другую полезную информацию смотрите на сайте:

www.mymagic.ru

Реклама

Коллекционная карточная игра Берсерк

Dungeons & Dragons

World of Warcraft Trading Card Game

Hasbro

Мир Фэнтези

Wizards of the Coast

Licensed Blizzard Entertainment Product

Upper Deck Entertainment

Посетите клуб настольных игр Magic Land. Здесь Вы сможете отлично провести время, играя с друзьями в современные настольные игры.

Адрес клуба: г. Москва, м. 1905 г., Шмитовский пр-д, д. 7. Тел. +7 (495) 205-7483, www.mlclub.ru

Magic Land

скидка 10%

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «*Игромания*» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

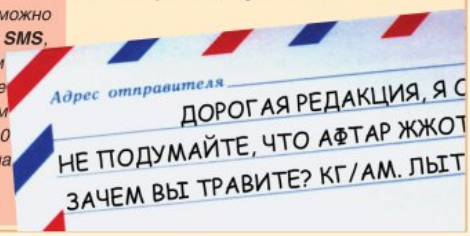
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Картинка для «Игромании»**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер **1121** с префиксом mail (в начале сообщения печатаете слово **mail**, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



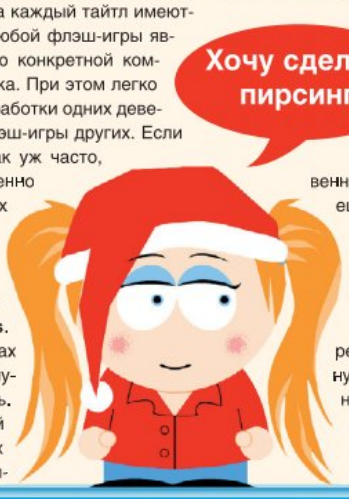
Встает резонный вопрос: зачем тогда создателям непопулярных игр вообще прятать ресурсы в какие-то там архивы, запароленные ключами длиной в несколько десятков символов? Ответ достаточно прост. Модотворцы и даже начинающие разработчики иногда, чего уж греха таить, были бы не против позаимствовать чьи-нибудь наработки. Действительно, зачем тратить недели или даже месяцы на создание текстур, эффектов, даже моделей, если можно взять их уже готовенькие, немного подредактировать, так чтобы сходство не бросалось в глаза, да и использовать в своих проектах?

Причем малоизвестные и не самые удачные игры пользуются среди игрострой-воришек даже большей популярностью, чем хиты. Ведь модели и текстуры из популярных игр узнает любой геймер, даже если их видоизменить. А вот контент из малоизвестных тайтлов вполне может остаться неузнанным.

Особенно хорошо практика «заимствования» прослеживается на примере флэш-игр. Вроде бы они полностью бесплатны, но тем не менее копирайты на каждый тайтл имеются, каждый элемент любой флэш-игры является собственностью конкретной компании или разработчика. При этом легко пронаблюдать, как наработки одних девелоперов кочуют во флэш-игры других. Если графику воруют не так уж часто, то куски кода (особенно это касается удачных физических моделей) умыкают постоянно.

Взять, к примеру, известные флэшки компании **TeaGames**. Почти во всех ее играх используется продвинутая физическая модель. Так вот, программный код очень многих флэш-игр других компаний подозрительно напоминает наработки TeaGames. Иногда даже оригинальные комментарии забывают удалить.

А все почему? Потому что любой SWF-файл несложно выпотрошить и взять из него все, что туда заложено разработчиками. Флэш-технология крайне плохо защищена от вскрытия. По сути, единственный неплохой метод защиты — не запаковывать игру целиком в один файл, а подгружать отдельные модули через HTML по мере того, как геймер проходит игру. Но и в этом случае данные можно перехватить и использовать.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (АРХИВИРОВАЛА ОТ ДУШИ)

Я думаю, что это не единственная причина, почему разработчики прячут информацию от посторонних глаз. С чего бы именитым девелоперам архивировать текстуры и модели, если любой геймер и так знает, как это все выглядит?

А вот максимально ограничить возможность модифицирования может быть очень кстати. Многие думают, что моды, создаваемые фанатами, продлевают жизнь игре: отчасти это так. Но мало кто задумывается, что обилие качественных бесплатных модификаций еще и ухудшает продажи официальных аддонов.

Причем грань тут очень тонкая: с точки зрения девелоперов, выгодно дать модотворцам какие-то утилиты и редакторы, чтобы они подхлестнули интерес к игре. Но при этом надо ограничить возможности всех этих утилит, чтобы модостроители не могли сделать так же здорово, как сами разработчики. Приведу простой пример из любимой мной игры **Battlefield 2**. DICE почти сразу после выхода игры выпустили очень мощный SDK, который позволял почти полностью переделать BF2.

И что в результате? Несколько небольших официальных аддонов для игры (бустеры **Euro Force** и **Armored Fury**) продавались не очень-то хорошо. А все потому, что к моменту их выхода фанаты сделали несколько очень качественных модов, которые по содержанию были похожи на бустеры. В результате официальные добавки покупали в основном те, кто хотел повысить собственный ранг в игре (в фанатских разработках этого сделать было нельзя), остальные же с упоением играли в моды вроде **Point of Existence**.

Кстати, по поводу архивации. Многие часто принимают желание разработчиков спрятать игровой контент за простую необходимость максимально ужать графику, видео или там музыку. Девелоперы чуть изменяют стандартные алгоритмы архивирования, делая их более совершенными, и, как следствие, стандартные архиваторы не могут с ними справиться. И геймеры тут же начинают кричать, что это разработчики решили спрятать ото всех игровую начинку.

Но в целом Дмитрий все очень верно подметил: тенденция прятать все и вся определенно есть. Думаю, главная причина кроется в банальной попытке защитить творения рук своих. Ведь мало кому понравится, когда кто-то воспользуется тем, над чем ты работал долгие годы. Зашифрованная архивация — лишь один из способов предотвратить кражу.

ПИСЬМО №2

КОРОТКИЕ ИГРЫ

Здравствуйте, Светлана и Алексей. Уж не знаю, можно ли назвать меня геймером. Да, я покупаю ваш журнал. Да, я его читаю от начала до конца. Да, я смотрю всю ви-

Вот такую PS3 из конструктора «Лего» создал Влад Кобец.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, публикация становится практически неизбежной.

деоманию. Наконец, я просто люблю игры, но... только после других радостей жизни. И в те 5-6 часов в неделю, что я им уделяю, хочу пройти игру полностью и получить максимум удовольствия.

К чему это я? Да просто хочу выступить в защиту коротких игр. Они как раз для меня. И те строки, когда вы пишете «*игра слишком коротка, чтобы...*», для прохождения «*вам понадобится от силы пять часов жизни*» звучат для меня как must buy, особенно если у игры хорошая оценка и/или галочка «*классный сюжет*». Количество событий на единицу времени приветствуется.

Встаю с утреца в воскресенье, прохожу игру до 12:00 и доволен. Дальше семья, друзья, свежий воздух. Так сказать, и рыбку съесть, и... Пусть я и пропущу очередной мегахит на двести миллионов часов геймплея, зато погулять у меня время останется. Я чувствую себя просто-таки мега-стратегом, когда товарищи геймеры ходят с красными глазами, а я цвету и пахну.

Почему бы мне не растянуть игру на несколько воскресений? Отвечаю. Забывается сюжет, теряется атмосфера, пропадает интерес. Внимание, вопрос: что вы думаете по этому поводу? Не движется ли гейм-индустрия в сторону укорочения геймплей-часов?

С уважением, Дмитрий Прудниченко.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ОБРЕЗАЛА ИГРЫ ПОД КОРЕНЬ)

А что? Ведь закономерность-то налицо. Если раньше (года 3-4 назад) считалось нормальным, если какой-нибудь экшен нужно было проходить недели полторы (12-16 часов), то в последнее время игры действительно становятся короче. Уж и не помню, когда последний раз играла в экшены, которые занимали бы больше 6-7 часов.

Разработчики делают упор на зрелищность, каждую минуту на экране происходят десятки различных событий, игры начинают больше походить на фильмы, геймер, с одной стороны участвует в событиях, а с другой — наблюдает за ними со стороны. Разумеется, на создание такого количество «посторонних» действий уходит очень много времени и сил, это одна из причин, почему игры с каждым годом становятся все короче и короче. Технологии ведь тоже развиваются, и создать отдельный уровень, например, для **Gears of War** — совсем не то же самое, что сделать локацию для **Quake 2**.

Еще одна причина, по которой игры становятся короче, — это желание девелоперов подзаработать. Безусловно, можно с самого начала сделать длинную игру. Но зачем? Ведь куда проще скормить геймерам сначала немного вкусного, а спустя полгода-год побаловать их аддоном, а потом еще и еще, пока не надоест. Маркетологи тоже не зря свой хлеб едят, они бы вообще разбили игру на отдельные уровни и продавали бы каждый по $50, но тут уже геймеры не согласятся, поэтому игру комплектуют таким числом уровней, чтобы игра продавалась. А все остальное придерживают на потом.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ИЗЫСКИВАЛ ТОЧКУ БАЛАНСИРОВКИ)

Можно до бесконечности уличать игроделов в корыстности и сетовать на слишком быстрое развитие технологий, но не стоит забывать при этом об одном очень важном факте. Игры, в частности компьютерные, становятся (вернее, уже почти стали) массовой культурой. Как следствие, и требования к ним начинают предъявляться несколько иные.

Это хардкорный, ну или просто опытный геймер (таких среди наших читателей большинство) готов сидеть с красными глазами у монитора ночи напролет. Это он может пройти за два присеста игру с геймплеем в 20-30 часов. Казуалам же, которых среди покупателей компьютерных игр сейчас большинство, нужно совсем другое. Им, как уже было отмечено, нужна зрелищность и очень важно, чтобы игра не досаждала. Чтобы ее можно было пройти за два-три вечера.

Обратите внимание на одну интересную психологическую особенность. Далеко не самые увлекательные и технологически продвинутые игры зачастую оставляют о себе приятные воспоминания, если они достаточно коротки. Они не успевают приестьcя. Вроде бы ничего такого в игре особенного нет, но она была пройдена за один вечер, надоесть не успела и потому запомнилась.

А вот вроде почти хит, ну чуть-чуть ему до звездного небосклона не хватает, но проходить его приходится на протяжении недели, по три часа каждый вечер. И на первый взгляд всем он лучше средненькой игры-однодневки — и графика красивее, и сюжет продуманней, — а запоминается почему-то в основном не эти плюсы, а долгое и нудное прохождение.

И чем казуальнее геймер, тем меньше нужно времени, чтобы игра, даже очень хорошая, ему надоела. Прямо как в кино: фильм может быть гениальным, но если он идет больше трех часов, зритель до конца не досмотрит. Это аксиома: либо попкорн закончится, либо в туалет захочется, либо покурить, либо просто попа от долгого сидения на стуле устанет. А еще лучше, если фильм идет меньше двух часов, оптимальное время, когда зритель уже получил максимум удовольствия, но еще не начал уставать — 1 час 50 минут.

Все кинорежиссеры отлично знают эту цифру, а вот разработчики компьютерных игр пока еще не вывели идеальную продолжительность компьютерной игры. Но тенденции развития индустрии наглядно показывают, что это время несколько меньше того, что отводят на геймплей сейчас.

Понятно, это еще и от аудитории зависит, но я не удивлюсь, если годика через два-три станет нормой выпускать игры, которые можно будет, не напрягаясь, пройти за 3-4 часа. Мы, журналисты, и вы, продвинутые игроки, будем изрыгать недовольство в адрес девелоперов, покрывать ровной патокой мата издателей, расчленять словами коварных пиарщиков, но это мало что изменит, ведь основную массу игроков именно такая продолжительность игры будет полностью устраивать.

ПИСЬМО №3

РОЛЕВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Здравствуйте, уважаемые Старпом и Светлана. Читаю ваш журнал уже год с хвостиком. Меня интересует, зачем так называемым ролевикам собираться вместе, одеваться в довольно странную одежду, брать мечи (посохи, луки, арбалеты и прочую ересь) и начинать драться? При этом исход битвы уже давно известен («*Мы долго сражались с силами тьмы, но в конце концов добрались до Саурона и убили его*»). Ведь цель любой игры — противостояние! А какое тут может быть противостояние, если все уже давно известно. Можно сказать: «*Да это же красиво!*» — но красота-то эта никому не нужна.

Зачем же люди тратят свое драгоценное время? Не лучше ли посвятить эти часы, например, прочтению (перепрочтению) очередной книги Толкиена? Надеюсь, вы ответите в журнале.

С уважением, ShamanN.

НОРА КТУЛХУ

Великий и ужасный, зловредный и ехидный, но при этом пушистый и в меру симпатичный Ктулху просыпается всякий раз, когда кто-то на этой планете выпускает очередной трэш. И неважно, какого трэш толка — игра ли, фильм, сделанный вами скриншот или трэш-письмо с каким-нибудь глупым или просто по-идиотски написанным вопросом.

Весь трэш Ктулху волочет в свою нору, где в извращенной форме, но каждый раз по-новому, расчленяет его в меру своих огромных сил и безграничных возможностей.

КТУЛХУ (КРОШИЛ СВОИ ОБРАЗЫ МОГУЧИМИ ПРИСОСКАМИ)

Хо-хо, ну чьим тут духом повеяло на этот раз? Неужто попахивают несчастные геймеры-трэшотворцы, заранее понимая, что живыми им от меня не уйти? Да-да, это они. Не успел я переместить свое гнездо поближе к «Игромании» и начать появляться на страницах журнала (знали бы вы, насколько трудно просыпаться каждый месяц), как ужасающий, вопиющий, ненавистный трэш поток в редакцию нескончаемым потоком.

Пока вы, маленькие негодяи, рисовали окровавленного со всех сторон Старпома, пока извращались над светлым образом Светы, я еще терпел. Но чаша моего воистину ангельского, но от этого не менее дьявольского терпения переполнилась, когда на почтовые ящики начали сыпаться пародии на меня, великого и ужасного Ктулху.

Но прежде, чем растерзать жалких пародистов, прежде чем предать праведному пламени их ничтожные работы, я, разумеется, не мог отказать себе в удовольствии и не выбрать лучшие из них. Чтобы вы знали, несчастные, от какого творчества моя темная душонка трепещет и будит пребывающее в праведном сне сознание.

На последнем месте сегодняшнего трэш-пьедестала плотно обосновался жалких отрок, скрывающий — и правильно делающий, что скрывающий, — свое истинное имя под ником **Slavafon**. Его ужасающая шоколадка «Кровосос» занимает низенькое третье место.

Чуть повыше, на какой-то сантиметр, сумел вскарабкаться бездарь-фотограф **Ярко Хім'як**. Самонаводящийся объектив его фотокамеры навелся и запечатлел целую горку моих несчастных собратьев, которых бестолковые людишки решили продать в магазине. Ха-ха, эти глупцы еще не знают, что каждый маленький Ктулху просочится из их желудков в кровь, вместе с ней долетит до мозга и высосет его подчистую.

И наконец, на самую вершину пьедестала, семеня маленькими лапками, гордо взобрался **Александр «AlexB» Барабаш** (г. Джамбул, Казахстан). Обратили внимание, что он единственный, кто не убоялся напечатать свое настоящее имя? Наверное, потому, что живет он слишком далеко и думает, что мои упругие щупальца не дотянутся до него. А возможно, и потому, что его работа преисполнена великого трэшевого стиля и он понимает, что рвать на части его тушку я не стану, а закажу для картинки черную рамочку и повешу на стену своего гнезда.

Что-то меня опять в сон потянуло. Видимо, истинный трэш в этом месяце иссяк. Спокойной ночи и беспокойных вам кошмаров!

NEED FOR SPEED
PROSTREET
Январь
П В С Ч П С В
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
ENEMY
TEAM SESSIONS
Издатель: Electronic Arts ● Разработчик: Black Box
ИГРОМАНИЯ

Январь

П	В	С	Ч	П	С	В
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

KANE & LYNCH
DEAD MEN

Издатель: Eidos ● **Разработчик:** IO Interactive

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЖЕСТОКО НАДРУГАЛСЯ НАДО ВСЕМ СРАЗУ)

Сделано много различных заявлений, которые поначалу даже кажутся правдой. Предлагаю копнуть поглубже и разложить все по полочкам.

1. Да, ролевики собираются, одеваются, машут мечами, инсценируют некие события, описанные в книгах или придуманные ими самими. Тем же самым занимается еще множество людей на земном шаре, только по другому поводу, иными способами и по отличным причинам.

Вот, к примеру, инсценировки реальных битв или каких-то еще исторических событий. Тоже собираются люди, одеваются по нынешним временам в странную одежду. Тоже в кого-то стреляют, чем-то машут, но в итоге все движется по тому же сценарию, что и много лет назад. Только над этими людьми никто не смеется, все относятся к их занятию с уважением. Отличие меж тем только в первоисточнике инсценируемого события.

2. Насчет того, что исход битвы заранее предрешен. Ой ли? У ролевиков проводится достаточно игрищ, где результат заранее неизвестен, случиться может что угодно, какой стороне достанется победа, заранее не ясно. Связи между предсказуемостью результата и противостоянием нет ровным счетом никакой.

Зачастую, когда результат заранее известен, противостояние, наоборот, куда ожесточенней. За примерами далеко ходить не нужно. Любое животное, обреченное на гибель, защищает свою жизнь куда ожесточенней, чем если бы у него было много шансов выжить. Солдаты государства, на чью территорию вторглись превосходящие войска противника, зачастую сражаются до последней капли крови.

Так что не надо обобщать. Общая очевидность финала совершенно не означает, что каждый отдельный участник никак не может себя проявить. Если уж совсем утрировать, все мы рано или поздно умрем, однако это никак не мешает человечеству в целом худо-бедно существовать век за веком.

3. По поводу красоты — не вопрос, некоторые инсценировки весьма красивы, особенно когда ими занимаются талантливые ролевики. А насчет «никому не нужно» — это как минимум нужно самим участникам, они получают от этого удовольствие.

4. И в заключение, чтобы не скучали, проведу неприятное для многих сравнение. Компьютерные игры. Геймеры, по сути, тоже наряжаются в странные одежды (одевают своего персонажа), хватают в руки различное оружие (виртуальное) и с воплями и гиками носятся по самым различным территориям. При этом результат любой игры, в общем-то, заранее предрешен. Пускай с читами, пускай с многочисленными сейвами, но геймер победит. С красотой тоже не очень-то задалось: красивыми игры считают только геймеры, для людей, далеких от мира компьютеров, происходящее на экране больше похоже на плохонько нарисованный мультфильм с ужасным сценарием и затянутым сюжетом.

Более того, геймер получает свое удовольствие, сидя за экраном компьютера, зарабатывая артриты, радикулиты, геморрои, проктиты и прочие остеохондрозы. А ролевики проводят свои мероприятия на открытом воздухе, так что, помимо удовольствия, получают еще и неплохую физическую нагрузку.

С тем же успехом можно привести доводы и против ролевых симуляций. Вот только суть от этого нисколько не изменится. Люди занимаются тем, чем им нравится, получают от этого фан, да еще и с пользой для организма. Приверженцем ролевых игрищ никогда не был (пару раз съездил, посмотрел, не понравилось), но охотно понимаю тех, кто при первой же возможности хватает в руки импровизированные мечи и отправляется куда-нибудь в лес стращать балрогов, назгулов и прочих сауронов.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (С РАДОСТЬЮ ПОГРУЖАЛАСЬ В ЛЕСНУЮ ЧАЩУ)

Ой, сколько всякого умного наговорил, кошмар. Для меня полевые ролевые игры всегда были способом отлично провести время. Я не вникаю во все соответствия, не отыгрываю роли, не пытаюсь обязательно победить соперника или во что бы то ни стало следовать сюжету. А вот возможность выбраться на природу, пообщаться с интересными людьми, посмотреть, с каким упоением они отдаются любимому занятию, — это дорогого стоит.

Причем в данном случае совершенно неважно, отправляешься ли ты на ролевую игру, выбираешься поиграть в компании страйкболистов или едешь на инсценировку какого-нибудь древнерусского сражения. Все это в равной степени интересно и, уж поверьте, куда занятней, чем перечитывать соответствующие книги.

ПИСЬМО №4

ПОЛОВОЙ ГЕЙМПЛЕЙ

Как-то раз, читая «Игроманию», я задалась таким вопросом: как вы, Светлана, и многуважаемый Старпом называете своих персонажей в RPG? Какую расу, класс предпочитаете? Я, например, всегда трачу много времени на создание своего героя, могу подробно выдумать его биографию, перебрать все возможные цвета волос, кожи, разрезы глаз и прочее-прочее, ведь мне же на протяжении всей игры смотреть ему в затылок!

Екатерина Калинова.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВДУМЧИВО ПЕСТОВАЛА ПЕРСА)

Дорогая Катя, я поступаю почти так же и совершенно не понимаю людей, которые создают персонажа абы как, за несколько секунд. Ведь с героем предстоит пройти огонь, воду и медные трубы, а манчкинством я никогда не занималась: для меня любая RPG — это возможность погрузиться в роль, окунуться в новый, неизведанный пока мир, может быть, немного наивно звучит, но почувствовать себя в сказке.

Всегда недоумевала, как можно отказывать себе в удовольствии и «гонять» в RPG и MMORPG только ради экспы и вещей. Я не спорю, в этом есть своя прелесть, но ведь ее можно совмещать с удовольствием от прохождения игры. Создавая персонажа, я стараюсь сделать его максимально похожим на себя: то есть это всегда девочка, цвет волос, глаз, телосложение... все подбираю максимально похоже на меня. Так мне проще погрузиться в мир игры, мой персонаж — это мое виртуальное воплощение. Я даже большинство поступков в игре совершаю так, как поступила бы на месте персонажа сама.

Разве что имя для героя почти всегда выбираю одно и то же — CblPOPE3KA (все буквы — латинские), и только если нельзя писать имя заглавными, приходится называть персонажа попроще, например, Svetlana. Многие считают, что это банально, но думаю, мнение других не так уж много значит, когда на кону фан от геймплея.

Кстати, регулярно ловлю себя на мысли, что я ужасная шмотница: очень люблю украшать своего персонажа, из двух мечей или посохов всегда выбираю тот, что покрасивее (даже если он по характеристикам хуже). А уж когда речь заходит о доспехах, всегда стараюсь собрать полный набор: не успокоюсь, пока не найду всю одежку из комплекта; персонаж, одетый, допустим, в кирасу из стали,

Эпическое полотно «Доктор Брим и его конь» прислано Святославом Новичковым.

поножи из шкуры дракона и шлем из черепа виверны, на мой взгляд, смотрится ужасно.

При этом я отлично понимаю, что другие могут подходить к вопросу совсем с других позиций. Взять вот Старпома. Персонажа он тоже создает предельно тщательно, но делает это совсем не так, как я. Для него в ролевых играх важен прикол, неприкрытый стеб, и в какой-нибудь MMORPG он вполне может сделать себе некроманта афроамериканца-альбиноса (темная кожа, светлые волосы и красные глаза), а после этого в рейдах будет целенаправленно высасывать энергию только из белокожих противников. Не подумайте плохого, никакого национализма — просто такой прикол.

Или может сделать какого-нибудь малюсенького-премалюсенького воина (при том, что все их стараются делать большими), прокачать его по максимуму, надеть на него внешне совершенно непримечательную броню (вместо шлема вообще часто рождественские тыквы надевает) и отправиться на PvP-арены. Противники сильно удивляются, когда их выносит эдакая замухрышка. Ну и персонажей-женщин он часто создает, правда, имена им всегда дает такие, чтобы всем очевидно, что «за штурвалом» героя отнюдь не дама. Кажется, в Lineage 2 у него была дивная эльфийка по имени Taras Bulba.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СТРОИЛ ВИРТУАЛЬНЫЕ ГЛАЗКИ)

Вопрос значительно более широкий, чем может показаться на первый взгляд. Речь ведь не только о том, как создают и развивают своих персонажей конкретные люди, а о различии стилей игры мужчин и женщин. Я давно наблюдаю, как на полях виртуальных сражений бьются мужчины и женщины; различия, безусловно, есть. Приведу лишь краткий перечень.

1. MMORPG и RPG. Девчонки обычно очень внимательно относятся к своим персонажам, на генерацию у них иногда уходит больше часа. Как верно заметила Света, дамы пытаются добиться чуть ли не фотографического сходства.

Могучие самцы обращают на это значительно меньше внимание. Скорее даже у них считается эдаким щегольством сделать персонажа «от противного»: то есть если в жизни парень крепкий, мускулистый, то героя он делает эдакого «от горшка два вершка». Собственным опытом подтверждаю — когда такой карлик выносит нескольких противников, которые внешне выглядят намного сильнее него, это крайне забавно.

В целом у женщин более вдумчивый подход к прохождению ролевых игр. Они значительно реже манчкинят, стараются отыграть роль и иногда бесятся, когда в партии народ стремится любыми средствами заработать шмотки получше, забывая о том, что нужно следовать сюжету, делать вид, что все вокруг «по-настоящему».

2. Экшены. Тут у меня статистика не очень большая (в основном она собрана в различных версиях Battlefield), в целом девчонок в различные экшены играет значительно меньше, чем в ролевки, но все же. Возможны две крайности. Вариант первый — подкустовные тихони. Такие дамы часто играют за снайперов. Выучивают самые потаенные нычки, о которых зачастую и бывалые-то игроки не знают, забираются туда и планомерно отстреливают всех пробегающих мимо. Вроде бы и не напрягаются, а по очкам в конце раунда часто оказываются впереди всех.

Вторая крайность — безумные рашеры. Эти представительницы прекрасного пола в игре словно компенсируют свою скромность и спокойствие в реальной жизни. Едва оказавшись в игре, они хватают оружие потяжелее (в BF2, например, такие играют за класс суппорта, бегают с различными пулеметами) и сломя голову несутся к вражеской базе или флагу. Что происходит вокруг, им ровным счетом все равно. Эдакие маленькие танки, гуляющие сами по себе. Увидит такая леди врага — тут же выпускает в него всю обойму, а дальше хоть трава не расти.

Казалось бы, тактика проигрышная, потому что ни тактики, ни тем более стратегии в действиях дам-рашеров нет. Однако и они умудряются держаться по итогам раундов в верхних строчках. Убивают их часто, но и они, оказавшись в гуще событий, могут за раз положить немало противников. Не потому что меткие, не потому что правильно передвигаются по уровню, просто слон, оказавшись в посудной лавке, обязательно сколько-то посуды да разобьет. Даже если не хочет.

3. RTS. Тут девочки проявляют всю свою врожденную бережливость. Я неоднократно играл с дамами в самые различные стратегии, и всегда картина была приблизительна одинаковая. Они запасаются! Запасаются даже тогда, когда припасы уже давно не нужны, а пора идти в атаку. Столько кристаллов, тиберия, золота, леса или алмазов не припасает ни один геймер-самец.

Причем прекрасный пол, похоже, даже не отдает себе отчета в том, зачем он коллекционирует все эти ресурсы. Просто, начав сбор, девушки уже не могут остановиться, в какой-то момент смысл игры выскальзывает из их

Прекрасная работа по мотивам «Ведьмака», автор — Лия Даркова.

прекрасных голов, остается только навязчивая идея собрать всего и побольше.

Собирательством девушки, правда, страдают, только пока учатся играть в RTS, когда суть игры до них доходит и они понимают, что нужно кого-то атаковать и убивать, они либо забрасывают этот жанр, либо начинают играть ничуть не хуже парней — со всеми хитростями, уловками, тактикой и стратегией.

4. Квесты. Тут собирательный рефлекс у дам тоже дает о себе знать. Они стараются найти и собрать все предметы на всех локациях. Это часто мешает им легко и быстро пройти игру. Там, где любой гетерозиготный геймер найдет лом и с помощью него взломает запертую дверь, геймерша отыщет лом, стамеску, кочергу, пластид, стальную заколку для волос и какого-нибудь бешеного попугая, который знает тайный код. А потом геймерши начинают удивляться, почему дверь не взрывается пластидом, не снимается с петель кочергой, заколка не подходит к замочной скважине, а код, которые каждую секунду повторяет адский попугай, вообще не для двери, а для взлома компьютера на следующем уровне.

Когда много лет назад я прошел Grim Fandango и начал обсуждать его с одной из знакомых, которая в тот момент как раз тоже закончила прохождение игры, я был удивлен, сколько всего интересного я пропустил. А ведь еще считал, что прохожу игру досконально!

5. Гоночные аркады и симуляторы. Тут дамы тоже делятся на две категории, как и в случае с экшенами. Назовем их условно «бешеные блондинки» и «педантичные брюнетки». Первые получают фан от езды на огромной скорости, вторые приезжают последними, но ухитряются собрать по дороге все бонусы, если таковые в игре вообще предусмотрены.

6. Логические игры. Можно сколько угодно спорить о том, что у мужчин более аналитический склад ума, что они находятся в более дружеских отношениях с логикой, но факт остается фактом — в логических играх дамы составляют сильный пол далеко позади. То, с какой скоростью и как технично они проходят всевозможные головоломки, — уму непостижимо. Там, где мужчина плюнет или разобьет в яростном угаре десяток клавиатур, девушка с легкостью решит все задачки и пройдет на следующий уровень.

7. Worms. Да! Есть для женщин такой отдельный жанр игр — «черви». Это одна из немногих аркадо-тактико-стратегий, в которую дамы любого возраста играют с упоением. Но, боже, как они это делают! Приведу наглядный пример на своей знакомой. Она обычно играла в Worms на одной машине с тремя своими приятелями, заядлыми вормзятниками (к слову, почти любого из редакции «Игромании» эти бравые перцы выносили в считанные минуты). И она у них выигрывала!

Тактика была предельно простой. Пока парни устраивали друг с другом яростные разборки, дама закапывала одного из своих червей в грунт. Закапывала очень глубоко, не достать. Когда же к концу раунда из мастеров вормзовых баталий оставался всего один, леди без труда разделывалась с остатками его армии (еще бы, у нее-то все черви к концу игры были целехоньки и запасы оружия полны).

Такая вот забавная статистика. Она не претендует на полноту и даже на достоверность — это всего лишь мои наблюдения. Но некая закономерность прослеживается.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обойму мини-ответов на ваши мини-вопросы.

Внимание вопрос! Почему все или почти все новички в играх не уважают «старичков» и приверженцев старой школы? Это смахивает на дискриминацию! Cruor Vult.

СТАРПОМ: А что такое «старая школа» применительно к компьютерным играм? Не знаю такой. Если речь идет просто о стаже, то другой вопрос — как и почему новички должны уважать «старичков»? Просто за то, что «старички» дольше играют? Боюсь, этого для уважения недостаточно. Да и вообще, просто за некий «стаж в чем-то» уважения добиться сложно. Тем более глупо требовать этого уважения со стороны других.

СВЕТЛАНА: Думаю, новичкам вообще свойственна горячность, им всегда кажется, что они лучше других разбираются во всем на свете. С одной стороны, это плохо, потому что нервирует и раздражает окружающих. Но есть и положительные черты: не принимая в расчет стереотипы, которыми так или иначе наделены опытные игроки, новички могут придумывать новые стратегии игры, нестандартно подходить к решению различных задач в играх. Уважают ведь действительно не за время, проведенное в играх, а за какие-то совсем другие человеческие качества.

Нравится ли вам ваше занятие? Часто ли вам приходится заниматься журнальными делами в не рабочее время? Вам когда-нибудь хотелось забросить все и уехать в очередной незапланированный отпуск? Ведь вы все-таки обычные люди, не компьютерные боты, бездумно отвечающие на наши письма. Кроме того, вы занимаетесь не только письмами, но еще и пишете статьи, переводите моды и занимаетесь другими не менее важными делами! Я просто не понимаю, как вы справляетесь с этой ежедневной нагрузкой.

С уважением, Григорий Gregory1991.

СТАРПОМ: Подозреваю, что когда мне надоест заниматься означенными выше вещами, я ими заниматься перестану и найду себе другое занятие по душе. Вам ведь не нужен журнал, который сделан абы как, пяткой левой ноги через правое ухо, по принципу «лишь бы откреститься». Но пока не надоедает.

СВЕТЛАНА: Всевозможные авралы, незапланированные выходы игр и прочие напасти случаются регулярно, но тут уж никуда не денешься, это ведь особенности профессии. Я думаю, что без них было бы менее интересно работать.

Здравствуйте, дорогие Старпом и Светлана. У меня к вам вопрос. Почему на письма, приходящие к вам в «Почту», сначала отвечает многоуважаемый Старпом, а затем Светлана? Я ничего не имею против, но Старпом сперва рвет письмо на грелки с высоты своего жизненного опыта. А затем вы, Светлана, вносите долю оптимизма. Нельзя ли иногда наоборот? На некоторые письма хочется узнать сначала ваше мнение, а затем пусть оно рвется!

С уважением, ваш Славян ака shaffer

СВЕТЛАНА: Дорогой Славян, далеко не всегда Алексей отвечает на письма первым. Мы даже стараемся поддерживать некий баланс в очередности ответов. Бывают, конечно, выпуски «Почты», когда писем, где мнение Старпома стоит до моего, подавляющее большинство, но не так уж часто, наоборот тоже бывает.

МЫ В СЕТИ

*Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик **mail@igromania.ru** с обязательной пометкой в теме письма «**Мы в Сети**». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.*

1. http://base-cours.ushkow.ru — проект нашего читателя, на котором собран целый обучающий курс по созданию сайтов.

2. www.allods.gipat.ru — сайт по всем играм серии «Аллоды». Также есть первый в России раздел, посвященный «Аллодам онлайн». В скором будущем ожидаются интервью с разработчиками.

3. http://gamemod.3dn.ru — онлайн-представительство клана «Ш.Т.У.Р.М.» и просто фан-сайт S.T.A.L.K.E.R..

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Друзья, в очередной раз вынуждена сказать, что на сегодня писем больше нет, работа наша подошла к концу, а мы с чистым сердцем и сознанием выполненного долга переходим не только в новый номер, но и в новый год. Поздравляю вас с наступающим 2008 годом. Хочу пожелать вам счастья, удачи и здоровья. А также новых интересных игр и героических свершений.

Всего хорошего и до новых встреч!

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Внимание! Всем построится, втянуть живот, расправить грудь и... равнение на Крысу! В смысле, на Новый год! Для долгих прощаний времени нет, гора подарков за время работы над почтой не уменьшилась сама собой, а посему мне пора вернуться к упаковке, а вам, пока еще есть время, даю ответственное задание: срочно выдумать парочку интересных вопросов и прислать их нам со Светой. Мы их будем усиленно ждать.

Ну и естественно, поздравляю вас с Новым годом. Желаю быть активными и не агрессивными, не чихать и не хандрить.

А теперь — арриведерчи. ■

НОВОГОДНЯЯ ЕЛКА

На носу Новый год — время дарить подарки! Но для этого надо будет немного потрудиться. Ведь даже Дед Мороз просто так подарки не раздает, а хочет в ответ какой-нибудь стишок послушать. Стихи читать мы вас просить не будем, а вот чуть поднапрячь извилины в новогоднем конкурсе — это запросто.

Правила участия

На соседней странице вы найдете новогоднюю елку, украшенную шариками. Каждый шарик намекает на какую-то игру (или серию игр). От вас требуется опознать все шарики и прислать нам названия игр, к которым они относятся. Все игры вышли в 2007 году.

Ответы шлите либо на ящик ***2008@igromania.ru***, либо по обычной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания»**. Ответы принимаются до **1 февраля 2008 года**.

Обязательно пишите ваши настоящие имя и фамилию (а также имя и фамилию того, кто сможет получить приз за вас, если у вас нет паспорта) и полный домашний адрес. **Письма без этих данных к розыгрышу призов допускаться не будут!**

Призы

Изо всех писем с правильными ответами случайным образом будут отобраны четыре победителя. Вот какие награды их ждут.

1 место

22-дюймовый ЖК-дисплей **ViewSonic VX2245wm ViewDock** с временем отклика матрицы 5 мс. В монитор встроена док-станция для плееров iPod, стереодинамики с сабвуфером, микрофон, вход для наушников и 4 USB-порта. Разрешение монитора — 1680x1050, яркость — 280 кд/кв, контрастность — 700:1.

Предоставлен монитор компанией **ViewSonic** (***www.viewsoniceurope.com/ru***).

ViewSonic®
See the difference™

2 место

Акустическая система **TDE 305/5.1** от компании **Topdevice** (***www.topdevice.ru***). Пять колонок и сабвуфер серебристого цвета общей мощностью 50 Вт. В комплекте идет пульт дистанционного управления. Полоса пропускания акустики — 30-20000 Гц, отношение сигнал/шум — 80 дБ.

topdevice
www.topdevice.ru

3 место

Ritmix

Тонкий (всего 7 мм) MP3-плеер **Ritmix** (***www.ritmixrussia.ru***) **RF-7400** с 4 Гб памяти. Плеер умеет воспроизводить музыку в форматах MP3, OGG, WMA, WMA Lossless, WAV, FLAC, видео в формате AVI, показывает текст и рисунки JPEG, BMP, GIF. Микрофон и FM-тюнер с возможностью записи также присутствуют.

4 место

Сетевое хранилище **SC101T** производства компании **Netgear** (***www.netgear.ru***) емкостью 1 Тб. К компьютеру подключается при помощи сетевой карты, скорость передачи данных — 1 Гбит/с. Если терабайта вам мало, можно добавить еще два своих жестких диска с интерфейсом SATA.

NETGEAR®
Connect with Innovation™

2
СТАЛЬ
HAPPY NEW YEAR 1959

ТЕСТ НОМЕР 1 ЯНВАРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

Ответы присылайте на ***contest@igromania.ru*** *или на* ***почтовый адрес редакции*** *с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе* ***«Участие в конкурсах»****.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Чем в свое время (2000 год) отличилась игра Soldier of Fortune? Да так, что ее запомнили на многие годы?

А. Это была первая игра, к сюжету которой приложил руку Том Клэнси.

Б. Графика для того времени была такая красивая, что многие роняли челюсть на пол.

В. Подкупала «джеймсбондовость» всего происходящего.

Г. В игре были русские. И говорили они по-русски. Этого оказалось достаточно.

Д. Смерть врагов и отрывание конечностей в ней были показаны так реалистично, что сейчас бы игру, наверное, запретили бы к продаже.

2. Где происходит действие Crysis?

А. В северной Корее.

Б. В Южной Корее.

В. На одном из островов Японии.

Г. На Филиппинах.

Д. Неназванный остров в Южно-Китайском море.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Guitar Hero 3: Legends of Rock — вторая игра знаменитой приставочной серии, которая была портирована на PC. Первой была оригинальная Guitar Hero, но на компьютере она получилась настолько кривой, что ее никто не заметил.

А. Совершенно верно.

Б. А вот и неправда.

4. В конце 2007 года игровое подразделение Microsoft впервые за долгое время принесло компании прибыль. Последний раз такое случалось аж в 2004 году.

А. Вот ведь Билл, хитрец, снова выкрутился.

Б. Какие прибыли? Игры Microsoft приносят одни лишь убытки.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Диалог двух героев.

— Looks like you need an access code. Hmm... Got one?

— Yeah, in my other pants.

(«Кажется, нам нужен код доступа. Он у нас есть?»

— «Ага, конечно, есть, только в других штанах».)

А. Lost Planet: Extreme Condition

Б. Crysis

В. Call of Duty 4: Modern Warfare

Г. Gears of War

Д. Half-Life 2: Episode Two

6. *You're a walking pile of kitty litter. Making fun of you would be too easy.*

(«Ты ходячая куча наполнителя для кошачьего туалета. Смеяться над тобой было бы слишком просто».)

А. Kane & Lynch: Dead Men

Б. Spider-Man: Friend or Foe

В. Teenage Mutant Ninja Turtles: The Video Game

Г. Transformers: The Game

Д. Beowulf

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Найдите ошибку:

Gears of War стал самой продаваемой игрой 2006 года (**А**) для приставки Xbox 360 (**Б**). Этой осенью его портировали на PC, добавив много нового контента: появились большие открытые локации (**В**), новое оружие (**Г**) и даже новый босс (**Д**).

КРИЗИС В ПОДАРОК

Призы

Семеро победителей нынешнего «Теста» получат в подарок локализованную версию игры **Crysis**. В России распространением игры занимаются компании **Electro-nic Arts** и **«Софт Клаб»**.

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой **«Тест №1. Январь»**. **Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете**.

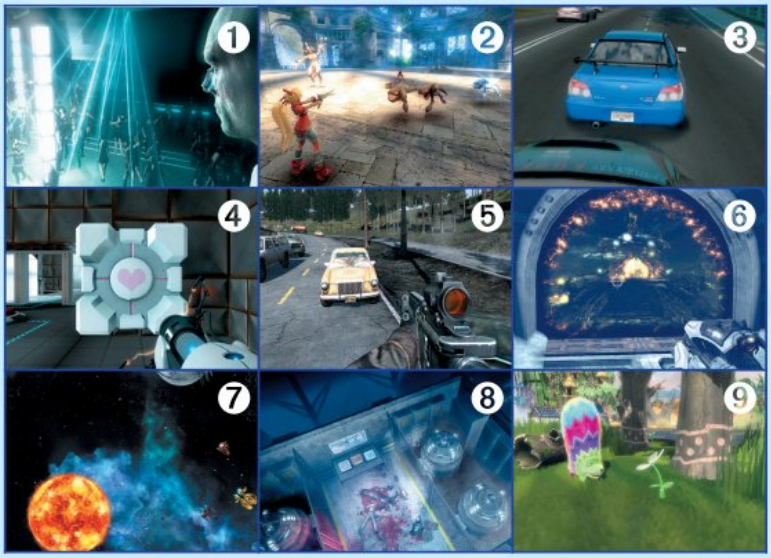
2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **test** (т.е. в начале сообщения надо ввести **test**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку **«Тест №1. Январь»** (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №1. Январь»**. Остальные подробности ищите в блоке **«Участие в конкурсах»**.

СКРИНТУРС НОМЕР 1 ЯНВАРЬ

Правила От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

Призы Семь коробок с локализованной версией игры **Gears of War**. Изданием игры в России занимается компания «1С».



Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик ***maniascreens@igromania.ru*** с темой «**Скринтурс №1. Январь**». **Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете**.

2) Либо по SMS на короткий номер **1121** с префиксом **scr** (т.е. в начале сообщения надо ввести **scr**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «**Скринтурс №1. Январь**» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Скринтурс №1. Январь**». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

Фотографическая память №1. ЯНВАРЬ

Правила Вам нужно расставить картинки из игры **Crysis** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы Для семерых счастливчиков у нас заготовлена игра **Lost Planet: Extreme Condition** от фирмы «1С».

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотографическая память №1. Январь**». **Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете**.

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «**Фотопамять №1. Январь**» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «**Фотографическая память №1. Январь**». Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №11/2007

Тест №11. Ноябрь

Правильные ответы

1. Б (в игре есть женские персонажи, а население города напрямую зависит от количества заключаемых браков)
2. В (Quake)
3. А (Enemy Territory: Quake Wars позаимствовала название сразу у двух игр: Quake и Wolfenstein: Enemy Territory)
4. Б (Линдсей Лоэн не имеет никакого отношения к Need for Speed: ProStreet).

ViewSonic®
See the difference™

5. В (цитата из Max Payne 2: The Fall of Max Payne)
6. Б (цитата из Stranglehold)
7. Г (действие Clive Barker's Jericho проходит не в Иерихоне)

Победители

1. Артем Лапин (Москва)
2. Наиль Туишев (с. Малая Сердоба, Пензенская обл.)
3. Сергей Зудин (Сызрань)

Призы

Три монитора от компании **ViewSonic** (***www.viewsoniceurope.com/ru***). За первое место полагается 20-дюймовый ЖК-дисплей **ViewSonic VG2021**, за второе и третье места — 19-дюймовые мониторы **ViewSonic VA1912w-4**.

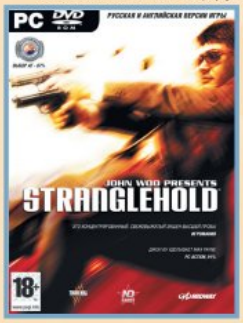
Скринтурс №11. Ноябрь

Правильные ответы

1. BioShock
2. Halo 2
3. Ship Simulator 2008
4. Исход с Земли
5. Кодекс войны
6. Tom Clancy's Ghost Recon 2: Advanced Warfighter
7. Loki
8. The Settlers: Rise of the Empire
9. World in Conflict

Победители

1. Владелец телефона 7-918-***-57-11
2. Владелец телефона 7-960-***-81-48
3. Василий Кленов (Оренбург)
4. Николай Федотов (Санкт-Петербург)
5. Роман Трудов (Екатеринбург)
6. Ольга Кашемирова (Иркутск)
7. Александр Мяснов (Орехово-Зуево)
8. Владислав Крюков (Казань)
9. Мария Стрельцова (Нижний Новогород)
10. Максим Беляев (Трубный)



Призы

10 коробок с локализованной версией игры **Stranglehold**. Ее распространением в России занимается компания «**Новый диск**».

Фотографическая память №11. Ноябрь

Правильные ответы (Stranglehold)

4, 1, 2, 5, 3

Победители

1. Алексей Дубровский (Москва)
2. Игорь Ткаченко (Новочеркасск)
3. Дмитрий Бородин (Тюмень)
4. Александр Сулимов (Челябинск)
5. Владелец телефона 8-950-***-79-79
6. Владелец телефона 8-906-***-84-36
7. Дмитрий Титов (Томск)
8. Владимир Макаров (Иваново)
9. Стас Макаров (Иркутск)
10. Антон Юрченко (Чита)

Призы

10 футболок с символикой игры **Stranglehold**, предоставленные компанией «**Новый диск**».

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Скринтурс**»: Скриншот экрана с подведением итогов первой миссии игры Lost Planet: Extreme Condition.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и **подписывайтесь**.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
MANIASCREENS@IGROMANIA.RU для «**Скринтурса**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**test** для «Теста», **scr** для «Скринтурса», **fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «**Фотопамять №1. Январь**»).

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания»**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» **№1**, ответы на него с 99%-ной вероятностью будут в «Игромании» **№3/2008**.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на **январские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **01.02.2008**.

6. В «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье, вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика ***winner@igromania.ru***.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО

ЯНВАРЬСКИЕ НОМЕРА НАШИХ ЖУРНАЛОВ

«Техномир» издает четыре ежемесячных журнала: «Игромания», «Лучшие компьютерные игры», «Мир фантастики» и «Mobi». Один из них вы держите в руках.
О том, что в трех других, — кратко рассказано на этой странице.

www.mirf.ru

МИР ФАНТАСТИКИ

Что год грядущий нам готовит? Какие книги, игры и фильмы должны стать «лицом» 2008? Только на страницах январского номера «МФ» — объемный материал «Ожидания 2008», посвященный самым интересным проектам будущего года. Узнайте, что вы будете читать, смотреть и во что играть в следующем году, — уже сейчас!

■ **Книжный ряд:** Есть ли **идеологии** место в фантастике? Удался ли 17-й международный конвент **«Зиланткон 2007»**? За что мы любим **Роджера Желязны**? Просто о сложном: что такое **киберпанк**?
■ **Видеодром:** «**Чужие против хищника 2**»: кто, кого, как и когда? Отвечают режиссеры!
■ **Игровой клуб:** Вадим Панов признается в любви к играм и рассказывает о «**Тайном городе онлайн**».
■ **Врата миров:** Вселенная **Halo**: любимый бублик Мастера Чифа. Художники **Золтан Борос** и **Габор Сиксай**: рисовать вдвоем — удобно и интересно! Фантастика **Египта**: пейзажи «Дюны» — наяву.
■ **Машина времени:** Как вести себя, попав **на тот свет**? Где правда и где вымысел в историях о **тамплиерах**? Каким **оружием** будет вестись Третья мировая война?

Фильмы на DVD

Великолепный фэнтези-боевик «Рыжая Соня» (в ролях — Арнольд Шварценеггер и Бриджит Нильсен), подборка киноляпов в серии «Ошибки и интересности», посвященная фильму «Ночной дозор», и масса других эксклюзивных видеоматериалов.

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

www.lki.ru

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Летопись журнала

«Лучшие компьютерные игры» выходят ежемесячно пять лет подряд. В этом номере — история журнала с 2003 года до наших дней.

Линия фронта

■ **Рецензии/руководства:** Crysis, Call of Duty 4, Hellgate: London, Need for Speed ProStreet, Clive Barker's Jericho, Timeshift, Puzzle Quest, BlackSite: Area 51, дополнения к F.E.A.R., Neverwinter Nights 2, «Крестоносцам», Painkiller.
■ **Советы мастеров и возвращение к теме:** «Ведьмак», 7.62, Heroes of Might & Magic V, Team Fortress 2, Warhammer 40000: Dark Crusade, Warcraft 3 DotA.

Линия горизонта

■ **Вокруг игры** — может ли игра быть неэтичной?
■ **Летопись** — Робин Гуд: загадки Шервудского леса.
■ **Судьба хита** — Wizardry VII.
■ **Красная книга** — как баньши сделались виновниками смерти.

Видеожурнал ЛКИ

Больше четырех часов авторского видео в высоком качестве. Мы выносим окончательный вердикт Crysis, Hellgate: London, Call of Duty 4, Need for Speed: Pro Street и еще десятку свежайших игр. И специально по случаю последних британо-хорватских событий (!) — онлайновый футбольный симулятор Kicks Online на втором DVD.

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

www.mobi.ru

mobi

ЛУЧШИЕ УСТРОЙСТВА 2007 ГОДА

Самые заметные **телефоны, смартфоны, коммуникаторы, фотоаппараты, ноутбуки, MP3-плееры** и прочие гаджеты уходящего года. **Десятки отличившихся устройств, десятки номинаций, комментарии редакции.**

Лучшие устройства месяца

N-Gage возвращается: **Nokia** N81 8Gb
Ультиматум рынку: **i-mate** Ultimate 8150
Самый доступный из мобильных и самый мобильный из доступных: **ASUS** Eee PC
Минимум кнопок: **Sony** Cyber-Shot DSC-T70

Сенсорное управление: WINDOWS MOBILE и SYMBIAN S60

Кнопки и стилус — уже прошлый век. На Windows Mobile недавно образовалась собственная система «пальцевого» управления, местами, правда, творчески скопированная с интерфейса iPhone. В стане Symbian S60 тоже не все спокойно: на этой платформе скоро появится аналогичная сенсорная система. В этом номере собрана вся доступная на сегодняшний день информация по существующим программам и технологиям.

Видеокамеры для экстремалов

Почти каждый любитель экстремальных ощущений стремится периодически освежать в памяти самые острые и рискованные моменты своей жизни. К сожалению, пользоваться обычной видеокамерой в столь необычных ситуациях почти невозможно. Конечно, можно передать камкордер товарищу, который будет снимать происходящее со стороны. Однако такие материалы не удовлетворят настоящего экстремала, поскольку они не способны сохранить ощущения «от первого лица».

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ

Будущее для будущего

Выпускающий редактор Игорь Варнавский

Представьте себе такую ситуацию. Приходите вы в видеомагазин купить какое-нибудь кино. И берете известный блокбастер — с огромными производственными затратами и такими спецэффектами, каких еще нигде не было. Поскольку вы считаете себя человеком, идущим в ногу со временем, то покупаете, конечно, не какой-нибудь мезозойский DVD, а Blu-ray или HD-DVD. Потом приходите домой, включаете диск — и обнаруживаете, что ваш Blu-ray-привод и телевизор… нет, не устарели, они у вас и так самые современные. Просто фильм требует такого оборудования, которого еще и магазинах-то не купишь. Следующие несколько часов вы посвящаете такому увлекательному занятию, как настройка производительности. Переключаете один параметр, смотрите на результат, потом переключаете еще и еще, снова смотрите, что получается, затем переходите к следующему параметру… А параллельно — читаете технические форумы, скачиваете новые кодеки и пытаетесь не разнести от бешенства всю эту чертову электронику. Наконец, пройдя через все круги ада и истратив годовой запас нервов, вам удается добиться компромисса между производительностью и качеством картинки. Фильм идет без тормозов и на приемлемой скорости, но половину красивостей, естественно, пришлось отключить, а в таком виде он мало чем отличается от картин, которые смотрятся поскромнее, зато проблем не вызывают.

Описанная ситуация выглядит абсурдной, однако на самом деле это то, с чем мы в играх сталкиваемся постоянно, и последний раз такое было с **Crysis**. Конечно, сравнивать в этом плане кино и игры напрямую нельзя, потому что они относятся к принципиально разным форматам. Но в действительности весь вопрос только в том, что в играх мы в этому *привыкли* и воспринимаем как должное. Хотя ситуация, вообще говоря, нездоровая.

Проблема постоянного роста требований к производительности компьютеров и регулярных апгрейдов возникла еще несколько десятилетий назад. С этим мирились потому, что понимали: за прогресс надо платить. И когда платили, получали от этого зримые результаты. Если у тебя тормозил **Warcraft 2**, **Quake** или **Unreal**, ты мог сделать апгрейд и, пусть ценой больших денег, но оказаться на переднем крае прогресса.

Сейчас, заплатив деньги того же порядка, ты получишь мощный компьютер, но переднего края технологий тебе уже не видать. Потому как в последние годы появились игры, которым современного компьютера уже мало — им подавай компьютер будущего. Началось все с **Far Cry**, продолжилось — в **Company of Heroes**. На hi-end-компьютерах они показывали вполне приличную картинку, но максимальные настройки были зарезервированы под такое железо, которое на момент выхода достать было просто нельзя.

Теперь то же самое повторяется в Crysis. В преддверии релиза я потратил что-то около $2 тыс. на новый компьютер — с Core 2 Duo, 4 Гб памяти и GeForce 8800 GTX 768 Мб. Но для Crysis это, разумеется, оказался не предел, а чуть ли низшая планка. На максимальных, за некоторыми исключениями, настройках (с антиализингом жадничать не стал, слишком уж много ресурсов он забирает) игра отчаянно тормозила, а через 15 минут вообще спровоцировала перезагрузку — компьютер натуги не выдерживал. Пришлось умерить аппетит, но на тех настройках, что позволяют играть комфортно, это никакой не nextgen, а «Фар Край» «Фар Краем».

Стоило ли тогда вообще городить такой огород? **Crytek** напирают на то, что игра сделана на вырост. Но кому, простите, она будет нужна через год или даже через полгода? Да никому. Любой медиапродукт, если только это не MMOG, живет сейчас очень короткой, но предельно насыщенной жизнью. Через год про Crysis никто уже не вспомнит, тем более что к тому времени выйдут игры не менее красивые, но прекрасно оптимизированные. Настоящее достижение — сделать технологичную игру, хорошо работающую на нынешнем железе (между прочим, такое обещает **Ubisoft** в **Far Cry 2**). А технологичная, но неработающая игра — это не достижение, а банальный развод. И еще — удар по самолюбию тех, кто всегда старается быть на острие прогресса. То есть по самой что ни на есть целевой аудитории Crysis.

Мнение автора может не совпадать с мнением редакции. А может и совпадать.

Kraftway рекомендует подлинную Windows Vista® Home Premium

ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!

Супермощный игровой компьютер Kraftway Idea

на базе четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad
и видеокарты 8 поколения NVIDIA GeForce

Невиданное быстродействие! Потрясающая графика!

kraftway®
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

intel Core™ 2 Quad inside™
Четыре ядра.
Вне конкуренции.

Узнайте больше о преимуществах компьютера Kraftway Idea на сайте **www.kraftway.ru.**
Приобрести компьютеры Kraftway Idea вы можете в магазинах федеральных розничных сетей или у партнеров компании в регионах.

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран. Товар сертифицирован. Комплектацию уточняйте у продавца. Реклама.

Вы – на хорошем счету

услуга «Кредит доверия»

Вы много говорите, значит, Вы на особом счету у МегаФона.
С новой услугой «Кредит доверия» можно звонить, отправлять SMS
и выходить в Интернет даже при отрицательном балансе.
Просто продолжайте общение, а счет пополните, когда будет время.

Выбери себе красивый номер или лучший тариф в интернет-магазине
http://shop.megafon.ru

БРЭНД ГОДА / EFFIE 2006
ГРАН-ПРИ
Репутация и доверие

Лицензия №№ 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411,
15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации.
Подробности – в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru.
На правах рекламы.

МегаФон
Будущее зависит от тебя